AÇÃO GAMES

PC: STAR TREK 25 ANOS

EDITORA AZUL

SNES

DRAGON'S LAIR

BONITO E DIFÍCIL. MAS COM VIDAS ILIMITADAS

MEGA

CAPITÃO AMÉRICA

VERSÃO NOTA 10 DOS ARCADES

SNES

BEST OF THE BEST

FULL-CONTACT COM 60 MOVIMENTOS !

MEGA

JOE MONTANA FOOTBALL 93

O QUE É PRECISO SABER PARA FATURAR O TOUCHDOWN

NES: KRUSTY'S FUN HOUSE

MASTER: KUNG FU KID

LEIA TUDO SOBRE STREET FIGHTER 3

PRO

O melhor!

NA HORA DA COMPRA EXIJA O LEGÍTIMO. PEÇA O PRO DA CHIPS.

PRO-1
COMPATÍVEL COM ATARI E MASTER SYSTEM
- *Design anatômico*
- *Chaveamento para os dois sistemas*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*

PRO-2
COMPATÍVEL COM MEGA DRIVE
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Acionamento com borrachas condutivas*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Slow - Motion (Camera-Lenta) Programável*

PRO-3
COMPATIVEL COM PHANTOM SYSTEM, VG 9000, HI-TOP GAME
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*

PRO-4
COMPATÍVEL COM DYNAVISION 2 e 3
- *Design anatômico*
- *Sistema turbo programável*
- *Manche do direcional removível*
- *Leds indicadores de power e turbo*
- *Saída para fone de ouvido*

Chips do Brasil

VENDAS NO ATACADO TEL: (011) 264-2004

***BRASIL**: Mesbla • **SP**: Fotóptica • Brinquedos Laura • Foto Elite • Eletrônica Catv • Irmãos Duarte • Star Presentes • Foto Ueda • Dolar Som • Eletrônica Santana • Rede Barateiro de Supermercados • Carrefour • JM Toy'n Games • Tech Video • David da Costa • Eldorado Plaza • Gamemania • Eletrônica Sta. Ifigênia • Mappin • Paiva Foto Som • Wicale • Eletrônica Codo • V.C.C. • Cinótica • G.S.R. • Jotão • Foto Bella Center • Power Convertion • Brasimac • Ki-Hi • Bruno Blois • Relogoaria Okabe • Lojas Nippon • Eletro Sol • Bazar Flipper • Ponto Frio • Relogoaria Maeda • Coop. Banco do Brasil • System Games • Tilty's Video • Paes Mendonça • Coml. Eduardo • Elpison •Breno Rossi • Amarosom • Tec Game • Video Company • **INTERIOR**: Skina Magazine • Shop Áudio e Video • Carrefour • Brinquetrem • Hi-Tec • Brasimac • Tavatal • Fernando • All Color • Bolinha Brinquedos • Casa Bongo • Curadinho • Foto Ótica Ferrari • Marjorie Video • Supermercado Enxuto • Dodo Presentes • Pop Games • João Som • Prudentécnica • Visótica • **RJ**: Fotomania • Sójogos • Kika Colorida • Lab & Cia • Pompadour • Ponto Frio • Alvilar • W. Shock • Telerio • Onda Sonora • Léo Foto • Ótica Suíça • Carrefour • Fotológica • **MG**: Casa Harmonia • Kika Colorida • Carrefour • Transistora • Rota Plus • Hot Som • Eletrônica Guarani • Eletrônica Futuro • Eletrônica Musical • Foto Elias • Som Maior • E. Shock • Brasimac • Sandas • Foto Retes • Fotosom • Tamoios Discos • **PR**: Hermes Macedo • Game Center • Foto Maringá • Tradisom • Amplisom • Eletrônica Video Som • Áudio Color • Ueta • Celi Video • Brasimac • Love Sons • Politrônica • **SC**: Som Maior • Lojas York • World Games • Mario Stefano • Benedetti • K.G. • **RS**: Focos Video • Jô Discos • Lojas Multisom • Simar • Viprom • Palácio Musical • Rádio Vitória • Novelleto • Eletro Rádio Astral • Casa dos Gravadores • Arno Decker • R. B. Livrarias • Tche Video • Griffe • Mil Sons •**CE**: Eletrônica Adial • Top Data • Eletrônica Musical • Eletroelétrica Confiança • F. Walter • King Jóia • Eletrônica TV Som • Paraiso • S. Nobre • Vital • Eletrônica TV Rádio • Sol Informática • **PE**: System Som • Watt •Aky Video • Lojas Verão • Super Toy • Hiper Shock • Master Brinquedos • **DF**: Lamy Games • Tevebrás • Acqua Marinos • Brashock • DF Shock • Ponto Frio • **GO**: Brasimac • **RN**: Game Mania • **PA**: Fox Video • **MS**: Brasimac • A. Shock • Tociyassu • **MT**: Brasimac • Elite Foto • Nova Dimensão • **ES**: Eletrônica Yung • Eletrônica Rangel • Fokus Som e Imagem • Joalheria e Relogoaria Vieira • Novex • **BA**: Brudan Som • Comaquel • Dan Shock • **AL**: M. Shock • Intersom • **MA**: Zona Franca*

START

SNES

DRAGON'S LAIR

O cavaleiro Dirk saca sua espada num game com som, gráficos e desafio animais

SNES

BEST OF THE BEST

Um cartucho com 55 golpes de Full Contact. Demais!!

MEGA

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

O herói do escudo e seus vingadores lutam contra o Caveira Vermelha

MEGA

JOE MONTANA 93

Mais chocante e mais falado que nunca

SHOTS

VAI PINTAR STREET FIGHTER 3

SUPER NES

Dragon's Lair 10
Firepower 2000 12
Best of the Best 14
Faceball 2000 15
Super Double Dragon 16
Zelda 3 e Dicas 17

MEGA DRIVE

Captain America and The Avengers 18
Joe Montana 93 20
Cyber Cop 22
Global Gladiators 23
Side Pocket 23
The Aquatic Games 24
Evander Holyfield's e Dicas 25

NINTENDO

Krusty's Fun House 26
Dragons Strike e Dicas 27

MASTER SYSTEM

Kung Fu Kid e Dicas 28
Phantasy Star 29

GAME BOY

Rocky and Bullwinkle And Friends 30
The Jetsons: Robot Panic 30

GAME GEAR

Alien 3 31
David Robinson's Suprem Court 31

PC

Star Trek - 25 Anos 32
Indiana Jones and the Fate of Atlantis 33

ARCADES

Captain Commando 34

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · GAME BOY · GAME GEAR · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima e Tadeu Cerqueira Pereira

NOSSO SELO ESPECIAL PARA OS GAMES NOTA 10

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

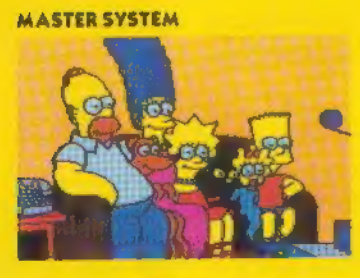
FRACO · REGULAR · BOM · CHOCANTE

CARTAS *O recado do leitor* 4
SOS *Nossos pilotos tiram suas dúvidas* 6
GAME OVER *Os recordes da moçada* 9
AÇÃO GAMES CLUBE *Barganhas e desafios* 36
PRÓXIMA EDIÇÃO *O que vai rolar no nº 24* 38

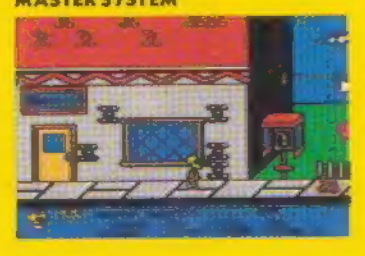
BART SEMPRE MANDOU TUDO PRO ESPAÇO.

AGORA O ESPAÇO QUER VINGANÇA.

MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

FOX

Chegou o cartucho dos Simpsons para Master System e Mega Drive.

Terríveis Mutantes do Espaço invadiram Springfield. Bart (quem diria!) é a única esperança de salvação, com suas armas secretas: óculos de Raio-X, estilingue, pistola de dardos e spray de tinta. Mas, como ninguém acredita nele, Bart só tem uma chance de provar que não é um monstro: você. Ajude-o a caçar esses invasores intergaláticos disfarçados de seres humanos que estão espalhados por toda cidade, até mesmo na Usina Nuclear. Juntos, você e o Bart vão mostrar a esses Mutantes folgados que não tem espaço pra eles na Terra.

Master System®

MEGA DRIVE

BRAND
X
SPRAY
PAINT
NO CFC's
SEGA
TECTOY

JOGOS DE VERÃO/ ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Gostaria de saber como é possível fazer muitos pontos em *Alex Kidd in Miracle World* e nas modalidades embaixada, surfe e BMX de *Jogos de Verão*.
CARLOS HENRIQUE R. CAMPOS
Belém, PA

Para estourar o marcador em Alex Kidd *você tem de pegar todas as moedas e eliminar todos os inimigos que aparecerem. Já nas modalidades de* Jogos de Verão *existem algumas manobras radicais que ajudam a ganhar muitos pontos. Na embaixada, jogue a bola para cima até ela sair da tela. Se na volta você conseguir acertá-la, ganhará 1500 pontos. No surfe, use bastante as diagonais inferiores e procure fazer círculos nas ondas. Quanto mais perto do tubo você ficar, também mais pontos irá ganhar. Já no BMX, a manobra mais radical é o salto mortal de frente (vale 6 mil pontos). Você pode pegar mais dicas em nossa edição número 7, pág. 48.*

Estou desesperado, porque não sei como fazer Alex Kidd pegar a pedra Hirotta. Vocês poderiam me ajudar?
FREDERICO VIEIRA DOS SANTOS
Santo Antônio do Amparo, MG

Claro, Frederico, fique frio. A pedra Hirotta fica no segundo castelo. Sabe a carta que você pega no primeiro castelo? Apresente-a ao rei que ele lhe dará a pedra Hirotta. OK?

BATMAN (Nintendo)

Como passar do segundo chefe?
FÁBIO L. HARDT
Rio Claro, SP

Você precisa destruir três canhões. Comece pelo de baixo, ficando na outra ponta da tela e atirando com a pistola. Depois detone o de cima, usando a mesma tática e arma. Para destruir o do meio, você precisa agarrar-se na parede abaixo dele. Quando o canhão parar de atirar, pule rapidamente para a frente dele e acerte-o com a estrela. Decore bem a seqüência da abertura da redoma. Repita a operação até vencer. Publicamos uma matéria sobre este jogo na edição 7, página 40.

BATTLETOADS (Nintendo)

Eu e meus amigos estamos precisando de dicas para todas as fases deste jogo.
SANDRO A. CALVO
Tupã, SP

Em edições passadas já destrinchamos este jogo inteiro, dando informações sobre as fases, chefes, warp-zones e até os mapas da fase Snake Pit. Já que você está com tantas dúvidas, o melhor é consultar estas matérias: Edição 2, pág. 35; Edição 4, pág. 34; e Edição 5, pág. 34. Em nosso especial Só Dicas, pág. 9, damos um resumo de dicas para o jogo. Por enquanto, fique com a manha para começar com 5 vidas: basta apertar A+B+↓ na tela de apresentação.

TARTARUGAS NINJA 2/ THE FLINTSTONES (Nintendo)

Tem alguma manha para escolher fases neste jogo? E em *Tartarugas Ninja 1*, também tem? Como sair do castelo do jogo *The Flintstones*?
GUSTAVO S. MAIA
Rio de Janeiro, RJ

Somente Tartarugas 2 *tem esta dica: faça a seqüência B, A, B, A ,↑ , ↓ ,B , A , ← , → ,B, A e Start na tela de apresentação depois que você escolher o número de jogadores. Além de dar seleção de fases, este truque serve também para começar com 10 vidas. Já nos* Flintstones, *o momento mais complicado desta fase é quando você encontra uma porta fechada. Acione a alavanca e coloque as asas para sair voando para cima, pois um rio de lava começará a subir rapidamente.*

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Alguns lutadores agarram o adversário e prendem-no por algum tempo, o que tira muito as energias. O que fazer para soltar-se?
FÁBIO ALEX
São Paulo, SP

Quando seu jogador cair numa fria destas, aperte rapidamente os botões de soco/chute e movimente o Direcional para um lado e outro. Mesmo assim, você vai perder um pouco de energia, tá?

PRECISA DE SOCORRO?
AÇÃO GAMES
Seção S.O.S. GAMES
Av. Nações Unidas, 5777
2.º andar - São Paulo - SP
0 5 4 7 9 - 9 0 0

FINAL FIGHT (SNES)

Tem jeito de conseguir Continues infinitos, seleção de fases ou vidas infinitas ou mudança de personagem no meio do jogo? Como derrotar os inimigos da quarta e quinta fases?
BRUNO ROCHA FREIRE
Rio de Janeiro, RJ

Infelizmente, nenhuma destas dicas está disponível para Final Fight. *A mudança de personagem só pode ser feita no início do jogo e na tela de Continue. Para eliminar o chefe da quarta fase, dê-lhe um golpe especial quando ele ficar vermelho e em seguida cubra o coitado de pancada. Para o da quinta fase, a manha é rebater as flechas com socos e esperar o momento certo para acertá-lo com golpes na cara.*

TAZ-MANIA (Mega)

Como passar da quarta fase deste jogo? Existe alguma dica valiosa para conseguir invencibilidade, vidas infinitas ou algo assim?
MARCELO F. PECENIN
Descalvado, SP

Se não me engano, a quarta fase é aquela da floresta, não? Para não correr riscos, atropele todos os inimigos com o furacão. Na hora de pular os galhos da árvore, use também o furacão para voar mais alto. Na travessia do rio, de carona sobre as toras, use o botão de pulo e ↑ quando quiser saltar para a terra firme.

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO (Master)

O que devo fazer para pegar a carta para Bete? Apesar de já ter tentado de tudo, ainda não consegui.
GILIAN DE EIRES PEREZ
Gramado, RS

A carta fica na quinta fase do jogo, Deserto de Fogo. Quando aparecer o sinal que diz "Deserto de Fogo", entre no bar e tome duas bebidas. Desse modo você receberá a carta que se destina a Bete.

CASTLE OF ILLUSION (Mega)

Na terceira fase existem uns buracos onde se pode entrar para pegar itens. Mas depois de levar Mickey lá, eu não consigo sair mais. Onde fica a saída?
CARLOS AUGUSTO LEVADA
São Paulo, SP

Pelo jeito, esta fase é a da floresta e você está falando dos buracos negros que aparecem no chão. Bom, para sair deles você deve voltar por onde entrou, ou seja, subir tudo de novo até a superfície. Como fazer isso não é muito fácil, pense bem se não vale mais a pena ir direto ao final da fase.

GAME GENIE

SUPER PODERES PARA SEUS CARTUCHOS

COMPATÍVEL COM TODOS OS CONSOLES DO SISTEMA NINTENDO. OPERA COM CARTUCHOS DE 72 PINOS.

O GAME GENIE é um potencializador de jogos, que oferece super poderes para seus cartuchos, possibilitando a alteração das principais características dos jogos, através de efeitos especiais. O GAME GENIE possibilita:

- INICIAR O JOGO NA FASE QUE DESEJAR
- VIDAS INFINITAS
- MAIS PODER
- MAIOR VELOCIDADE
- MAIS ARMAS
- SALTOS MAIS ALTOS
- SEGURAR COM MAIS FORÇA

- Acompanha Manual com instruções para mais de 300 jogos
- A tela de Códigos aparece no início de cada jogo e através do joystick você aciona a senha desejada
- As alterações provocadas pelo GAME GENIE não são permanentes e desaparecem quando você desliga o jogo
- O desempenho do GAME GENIE depende da qualidade dos cartuchos que você utiliza

TIRA TEIMA

C.P. 2377 CEP 01060-970

Colocamos um número de caixa postal a sua disposição, para o esclarecimento de qualquer dúvidas. Escreva pra gente.

cce

À VENDA NAS LOJAS: • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • JOTÃO • MAGAZINE LUIZA • MAPPIN • MESBLA • STILL

SHOTS

AS ÚLTIMAS NOVIDADES DO JAPÃO E ESTADOS UNIDOS

A Capcom promete Street Fighter 3 até o final do ano, a Sega revela novos títulos para o seu CD ROM e a Konami solta seu primeiro título em CD

MOA SHIRO'S AMA
ESPIÃO INTERNACIONAL

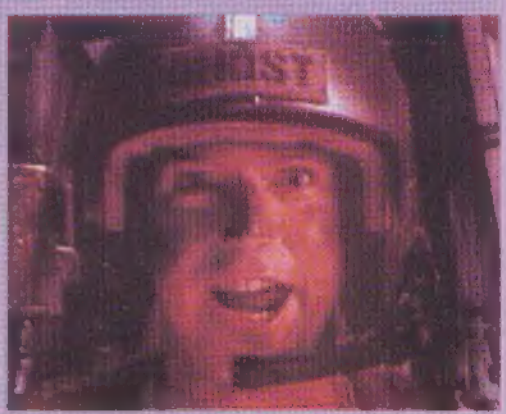
VEM AÍ STREET FIGHTER 3

Não se fala em outra coisa no Japão. A Capcom anunciou que vai lançar, em breve, a terceira versão do supersucesso *Street Fighter* para arcades. Todos os personagens devem ser diferentes, com exceção de Ryu e Sagat (ou Vega, no sistema americano). Os países e cenários também sofrerão mudanças – ficando, aliás, mais detalhados e bonitos.

O que não muda são os comandos: soco e chute em três níveis de força. Espera-se também que o jogo tenha mais memória. O lançamento pode acontecer ainda este ano, simultaneamente no Japão e Estados Unidos. Quem adorou a idéia foi a Nintendo, que está muito a fim de lançar uma versão de *SF3* para seu Super NES.

A Capcom diz que resolveu desenvolver uma nova versão do game para atender aos insistentes pedidos de consumidores japoneses que queriam porque queriam sua continuação. Mas pra mim, ela está mesmo a fim de faturar mais um pouco em cima da grande febre que este jogou causou em todo o mundo.

SEGA ANUNCIA NOVA SAFRA DE JOGOS EM CD



Mal a Nintendo anunciou as mudanças em seu projeto de CD ROM e a Sega resolveu liberar segredos até então muito bem guardados: seus próximos jogos em CD. Que tal *Batman Returns*, numa versão parecidíssima com a do filme? Se você curte mais esporte, saiba que *Joe Montana's NFL Football* também vai pintar, com seqüências de pura animação e voz digitalizada.

Mas o que parece ser "the best of the best" em matéria de gráficos é *Sewer Shark*, um jogo com personagens e cenários reais. Manja o Mad Dog McCree, de arcade? Pois então, pode ir imaginando um jogo do mesmo gênero e visual. A foto não deixa dúvidas.

Enquanto isso, no quartel-general da Sega, no Japão, decidiu-se que os próximos jogos em CD terão versões para cartucho, sempre que possível. A medida mata dois coelhos com uma cajadada só: aumenta o retorno dos jogos desenvolvidos e agrada aos consumidores que ainda acham caro bancar um CD – mas que também não querem ficar sem bons jogos. Espertinhos, heim?

Agora, uma fofoca malvada: revistas japonesas como a PC Engine Fan e a Nippon Super andaram malhando a Sega pela falta de criatividade nos jogos. Segundo os especialistas destas revistas, a empresa está desenvolvendo títulos fraquinhos. Esperamos que a Sega não deixe isso barato, não é mesmo?

NINJA GAIDEN E KONAMI, AS NOVIDADES DO PC ENGINE

Ninja Gaiden é mesmo um título versátil: começou sua saga em Nintendo 8 bits, depois foi parar no Master e já está saindo até no Mega Drive. O que pouca gente sabe por aqui é que até o PC Engine tem sua versão de *Ninja Gaiden*. O jogo é animal, com gráficos tridimensionais, muitas cores e belos cenários. Saca só a cena da foto ! Apenas a trilha sonora deixou a desejar.

Outra novidade que está atiçando os fãs do PC Engine no Japão é o breve lançamento do primeiro jogo da Konami em CD para este console. O game vai se chamar *Snatcher*, título já conhecido da galera do MSX 2. *Snatcher* é uma adventure que levou um ano inteiro para ser produzida.

O cuidado da Konami foi tanto que até convidou uma famosa banda japonesa – a Bubble Gum – para fazer a trilha sonora. E para o cúmulo da corujice, em vez de CD ROM, a empresa escreveu CD ROMANTIC na abertura do jogo. Estes japoneses têm cada uma...

TARTARUGAS NINJA NO MEGA DRIVE

Cowabunga, o grito de guerra das Tartarugas Ninja, vai definitivamente entrar para o vocabulário dos fãs de Mega Drive. Até dezembro estará estourando nos States o primeiro game com os répteis mascarados para este console. O nome do jogo será *Teenage Mutant Ninja Turtles – The Hiperstone Heist*. Serão 15 estágios de muita ação, com direito a inimigos famosos como Beebop, Rocksteady e Cia Limitada. Ainda não dá para saber se desta vez a pobre April, recordista absoluta em sofrer seqüestros, será raptada pela enésima vez. Mas é difícil imaginar que no Mega Drive a sorte dela mudará.

LISTA DOS GAMES QUE VÃO PINTAR NESTE FINAL DE ANO

O Natal vai ser muito melhor do que se esperava. As produtoras de software do Japão e Estados Unidos planejam lançamentos arrasadores para a maravilhosa época de fim de ano e férias de janeiro. Selecionamos alguns títulos interessantes pra você começar a curtir desde já. Fique ligado:

SUPER NES

Pushin' Beat 2 (Jaleco, luta)
Dragon Quest (Enix, RPG)
Fist of North Star 6 (Toei, luta)
Eye of the Beholder (SSI, RPG)
Road Runner (Sunsoft, ação)
Bubsy (Accolade, ação)
Chuck Rock (Sony, ação)
Xenon 2 (Bit Map Brothers, espacial)
Mech Warrior (Activision, estratégia)
Wing Commander (Mindscape, simulador)

MEGA DRIVE

Streets of Rage 2 (Sega, luta)
Sunset Riders (Konami, aventura)
Tiny Toon Adventures (Konami, aventura)
Top Gear 2 (Kenco, corrida)
Captain America and the Avengers (Data East, ação)
Shinobi 3 (Sega, ação)
Indiana Jones and the Last Cruzade (Jaleco, aventura)
Mickey Mouse and Donald Duck in the World of Illusion (Sega, aventura)

GAME GEAR

Shinobi 2 (Sega, ação)
Prince of Persia (Tengen, aventura)
Hook (Sony, ação)
Sonic 2 (Sega, ação)

GAME BOY

Best of the Best (Electro Brain, luta)
Sword of Hope (Kemco, RPG)
Bionic Battle (Electro Brain, aventura)

NINTENDO 8 BITS

Tecmo NBA Basketball (Tecmo, esporte)
Rollerblade Racer (Hi Tech Expressions, esporte)
Indiana Jones Chronicles (Jaleco, aventura)

GAME OVER

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Envie uma foto caprichada do seu high score. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES – Seção Game Over, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900 – São Paulo, SP.

• SUPER NES •

SUPER MARIO WORLD	9.999.990	Dawis Roos, SP ● Jefferson L. Janzer, PR ● Luiz R.G.M. Silva, BA ● Rodrigo Mello Sckueikzer, RJ ● Tiago V. Barreiro, CE ● Vinicius K.D. Eid, DF ● Willian Liyeritine, SP

• MEGA DRIVE •

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE	9.990	Equipe Wur & Fambio, SP
ALIEN 3	407.120	Edmilson Caxeto, SP
BLOCK OUT	78.893	Edmilson Caxeto, SP
DESERT STRIKE	3.385.900	Edmilson Caxeto, SP
DOUBLE DRAGON	144.130	Fred Bugmann, SP
JUJU	23.000.000	Fred Bugmann, SP
ROAD RASH	325.510	Edmilson Caxeto, SP
SPIDER-MAN	96.085.293	Fred Bugmann, SP
SUPER MONACO GP	140	Silvio Renato de Assis, SP
SUPER MONACO GP II	160	Almir Santos, ES ● Sandro Acácio Tavares, DF ● Silvio Renato de Assis, SP
TAZ-MANIA	1.025.760	Fred Bugmann, SP
TERMINATOR	9.999.600	Edmilson Caxeto, SP ● Edgar Benedetti, SP ● Sérgio N. Coimbra, RJ

• NINTENDO •

BATTLETOADS	999.999	André Falcão, SP ● Augusto César Lima, PE
CABAL	317.100	Fred Bugmann, SP
DOUGLAS KNOCK OUT BOXING	8.340	Patricia L. Mattos, SC
NINJA GAIDEN 3	999.900	André Falcão, SP
OTHELLO	64.0	Harley Azevedo Jr., SP
ROCK MAN 1	9.999.900	André Falcão, SP

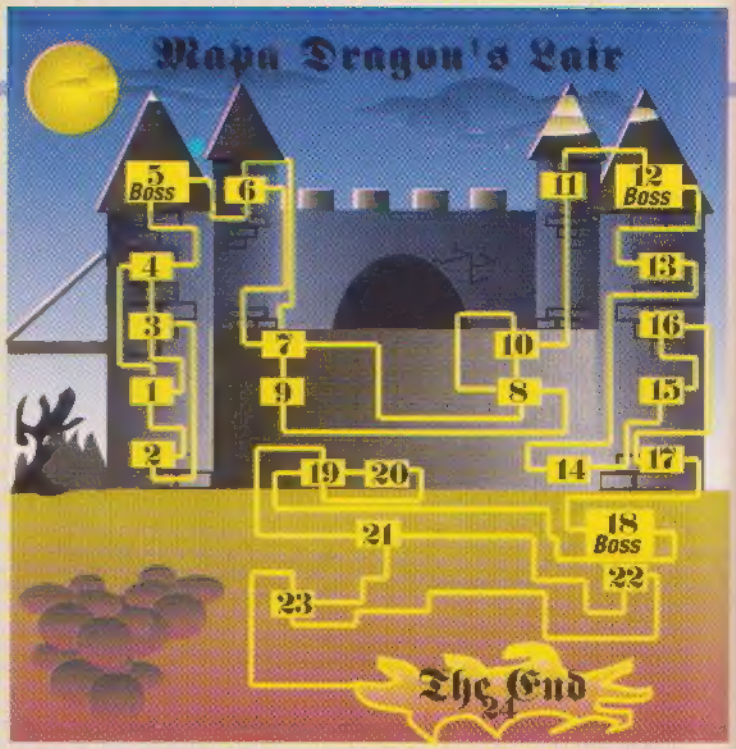
• MASTER SYSTEM •

OUT RUN 3D	8.595.936	Edgar Benedetti, SP
VIGILANTE	99.900	Sérgio N. Coimbra, RJ

SHOTS

Dragon's Lair

As peripécias de Dirk, o Destemido já são um clássico nos arcades, Nintendo 8 bits, Game Boy, computadores PC e Amiga. Agora chegou a vez do Super NES sediar a mais nova aventura deste cavaleiro medieval contra os eternos raptores de sua amada princesa Daphne. Dragon's Lair é um jogo para pilotos com nervos de aço. Longo, difícil e cheio de manobras. Até para digitar uma simples password você vai ter o maior trabalho. Dê só uma olhadinha no mapa do castelo para ver o que te espera.

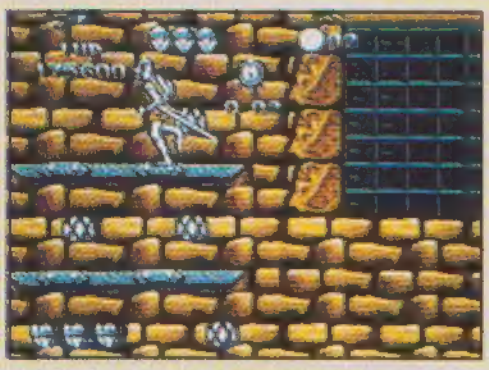


Duas saídas

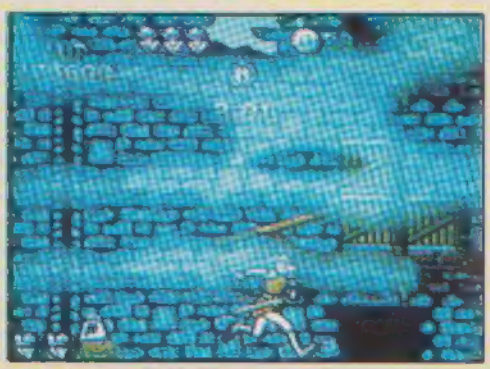
Conforme você termina uma fase, abre-se o caminho para a etapa seguinte. Estes caminhos ficam permanentemente abertos no mapa do castelo, o que lhe dá a possibilidade de voltar às fases anteriores quando quiser. Há também um detalhe traiçoeiro no jogo: algumas fases têm duas saídas. Uma abre caminho para a etapa seguinte, enquanto a outra leva você de volta ao início da mesma fase. Mas às vezes o jogo é camarada e lhe dá, aleatoriamente, uma tela de bônus no final de um estágio.

Vidas infinitas

Logo na primeira fase você pode pegar três vidas. Depois jogue-se num buraco qualquer para voltar para o começo e faça tudo de novo. Embora o marcador não mostre mais do que três carinhas, pode-se acumular quantas vidas quiser. Como você pode voltar à primeira fase quando bem entender, basta recorrer a este truque milagroso para repor seu estoque de vidas.



A tela de bônus é sempre igual. Corra para a plataforma mais alta, pegue o relogínho no diamante da direita e ganhe mais tempo para fazer aquele rapa



Na primeira fase há também uma tela de bônus. Entre no buraco mostrado pela foto e faça a festa. Sempre que voltar à primeira fase, esta tela estará disponível para você

PASSWORD TRABALHOSA

Depois de enfrentar cada chefe – até mesmo o último – o jogo lhe dá passwords que combinam letras e números. Mas para digitá-las no início do jogo é que são elas. Dirk precisa levar as bolas com letras até os buracos marcados com bandeirinhas no fundo d'água. Entrar com uma password neste jogo dá tanto trabalho como em qualquer outra fase.

Atenção: as bolas devem ser colocadas à direita das bandeirinhas com o número correspondente

ITENS

Para pegar os itens do jogo, você deve dar espadadas nestes diamantes

CORAÇÃO - Vida extra

ESCUDO - Recupera seu nível de energia. Você pode acumular quatro no máximo

RELÓGIO - Dá um tempo extra para terminar a fase

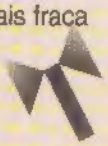
MOEDA - Vale pontos

ARMAS DE LONGO ALCANCE

Além da espada, Dirk tem mais três armas a sua escolha para atingir os inimigos a distância. Para encontrá-las e trocar uma por outra, basta procurar nos diamantes. O uso de cada arma é ilimitado

FACA - A mais fraca

MACHADO - Tem força média



ESTRELA - É a mais forte, mas tem um defeito: ela retorna para Dirk e, se atingi-lo, tira energia

OS MACETES DAS FASES

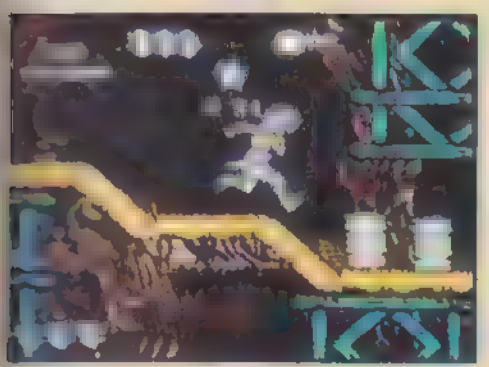
As fases de *Dragon's Lair* são todas do tipo labirinto. É um tal de subir e descer, pular aqui ■ ali o tempo todo. Morcegos e [illegible] estão em toda parte atrapalhando o caminho. Agora, chato mesmo é o dragãozinho voador que persegue Dirk [illegible] lugar. Detalhe: o tempo para completar a fase é limitado. Além de todo o trampo para encontrar o caminho das pedras, você vai ter de abrir passagens na raça. Veja aqui algumas coisas que é preciso fazer para encontrar o caminho das pedras

[illegible]gorra

[illegible] elevadores não descem com o [illegible] Dirk. Perto deles sempre há uma [illegible] com um pesinho. Pule na gangorra [illegible] objeto cair sobre o elevador, fazen-

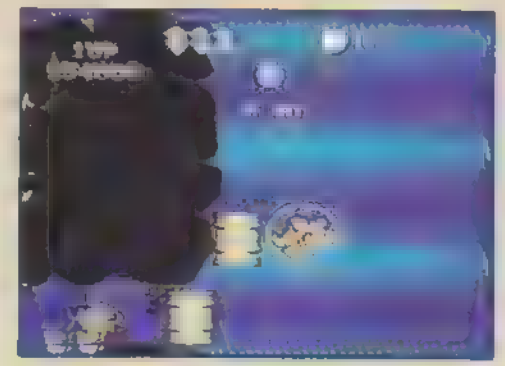
[illegible]Barril

[illegible]mente os barris que impedem [illegible]ssagem não podem ser removidos. [illegible]l por perto um outro barril que [illegible]ssa empurrar, jogando-o contra ■ [illegible] Os dois vão explodir ■ abrir a



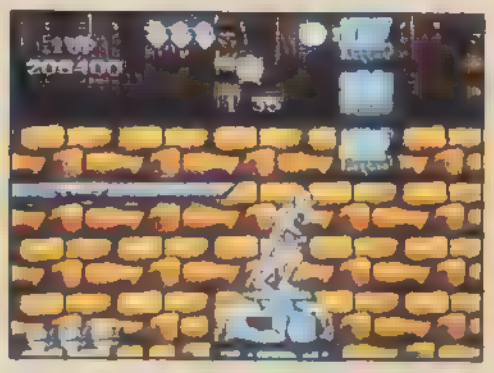
Bolha

Toda vez que Dirk cai na água, surge uma bolha de ar para protegê-lo. Você pode dirigir ■ bolha para onde quiser e, inclusive, empurrar objetos com ela



Bigorna

Neste jogo, pé queimado é morte certa. Se você não puder evitar cair sobre o fogo, empurre ■ bigorna sobre as chamas e pise com segurança



ESTRATÉGIAS PARA DERROTAR OS CHEFES

Fase 5 - Cobra

Fique bem no meio da plataforma perto dela, atirando contra os bichinhos que investem contra você. Toda vez que eles derem um tempo, vire-se para a cobra e atire sua arma dentro da boca dela. Antes de sair da fase, você terá de enfrentar outra cobra igualzinha, usando também a mesma estratégia

Fase 12 - Morcego

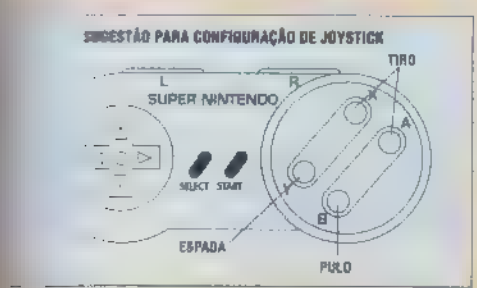
Não deixe que as ondas de radar do morcego encostem em você. Ao mesmo tempo, procure ficar perto dele para atacá-lo nos olhos sempre que puder

Fase 18 - Chama

Você vai rebolar. Uma esbarrada nesta chama e lá vai sua vida de embrulho. ■ mais fácil para atingi-la é usar uma das armas que atingem a distância

Fase 24 - Dragão

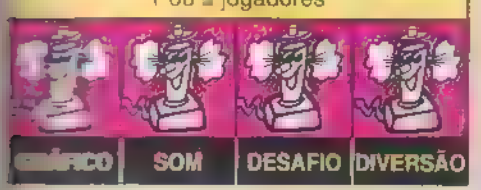
Até chegar perto do dragão já é uma odisséia. Um bando de morcegos virá voando em sua direção. O chefe é paradão e limita-se a mandar umas baforadas de vez em quando, mas os morcegos continuam atacando. No meio deste samba do criolo doido, ache umas brechas para acertar a cabeça do bicho atirando de preferência como machado – a estrela, aqui, iria atrapalhar mais ainda. E depois de vencê-lo, Dirk está liberado para dar um amasso em sua amada Daphne.



DRAGON'S LAIR / Elite

4 Mega

1 ou ■ jogadores



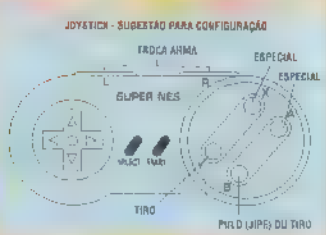
ESPACIAL

THE BEST OF 11 AÇÃO GAMES

FIREPOWER 2000

O ano está bom para quem curte games espaciais. Depois da maravilha de Axelay, também para Super NES, e Gleylancer para Mega Drive, agora é a vez de Firepower 2000. Esse game traz uma inovação muito legal: você pode escolher entre um jipe e um helicóptero. E melhor: tem a opção de dois jogadores, cada um jogando com uma "nave" diferente. É demais!

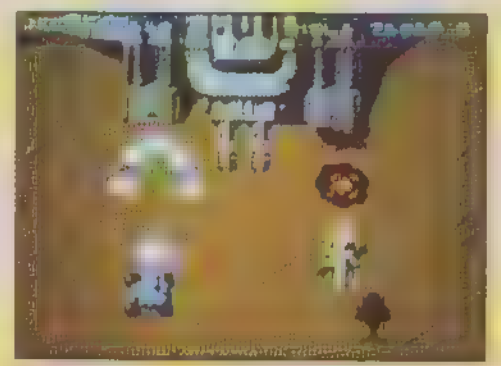
Um caça está fazendo uma operação de rotina 30 quilômetros a noroeste das Bermudas quando sofre uma pane. Seu painel indica mau funcionamento do motor. O avião desaparece. Todos ficam assustados com o mistério. A resposta vem logo depois: uma raça subterrânea de guerreiros planeja dominar o mundo, roubando armamentos das principais potências militares. Sua missão é delicada: acabar com eles e salvar o mundo. Um aviso: não será fácil!



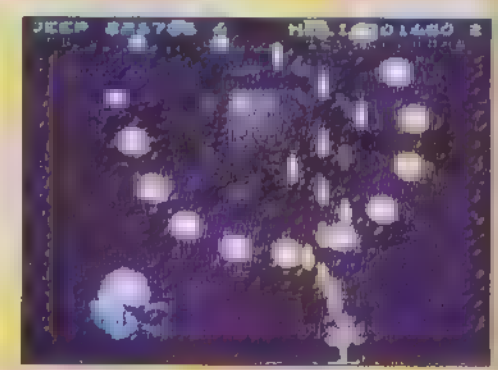
Terra e ar

Há basicamente dois tipos de inimigos: os que vêm por terra e os que vêm pelo ar. O jipe não é atingido pelos aviões, mas as adversidades terrenas também não causam danos ao helicóptero. Conclusão: jogue em dois para tirar o máximo de proveito de todas as situações. Terra é com o jipe. Ar é com o helicóptero. O melhor é que ambos atingem inimigos tanto na terra quanto no ar. Nada mau, hein?

Firepower 2000 é um game chocante. Suas sete fases trazem gráficos bonitos e bem detalhados, música variada e diversão nota 10. Para melhorar ainda mais, o desafio é arrasador. Não dá tempo para respirar, porque os inimigos aparecem o tempo todo. De todos os lugares, grandes e pequenos, uma loucura. Você tem cinco armas poderosas. Mas é pouco. Reflexos e dedos é do que você precisará para vencer. Sorte!

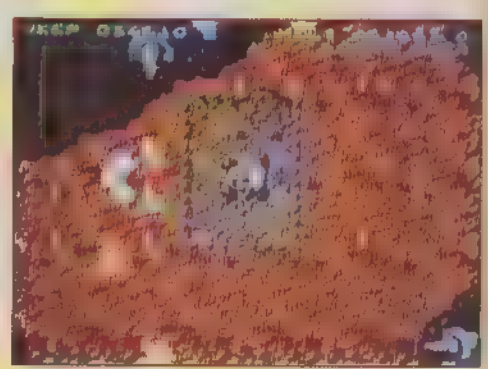


Chefão da fase 1. Atire primeiro nos canhões centrais. Depois acerte nas portinholas laterais quando se abrirem



O jipe vira barco. É difícil controlá-lo. Aproveite para acabar com os inimigos que vêm por debaixo d'água

Início da segunda fase. Fique bem atrás da nave verde quando ela surgir. Atire sempre, senão suas trapaças surgirão



Fase 5. A vida não está fácil na terra. O jipe vive perigo constante. Nas pontes o perigo é maior ainda. Dê pulos toda hora

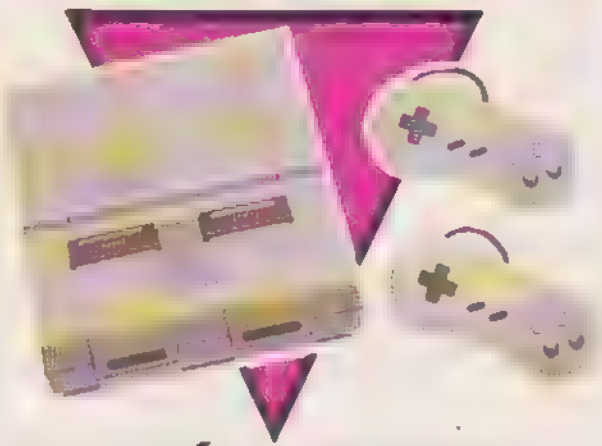
ARMAS	
	bolinha espalhada
	3 mísseis espalhados
	forte jato de fogo
	varre inimigos da tela
	bate e se espalha

Acerte nos três canhões envoltos por uma redoma de vidro. Eles só ficam vulneráveis quando abertas as redomas

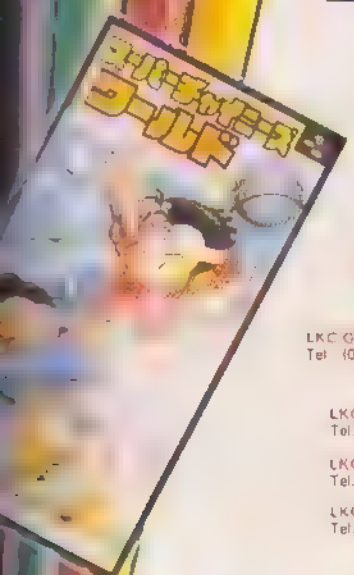
O AVIÃO VERDE É PERIGOSO. ELE É TELEGUIADO E VAI ATRÁS APENAS DO HELICÓPTERO. VÁ COM O JIPE A FOGO CERRADO

ITENS		
	H	míssil com search
	X	mísseis grandes
	S	grande roda de fogo

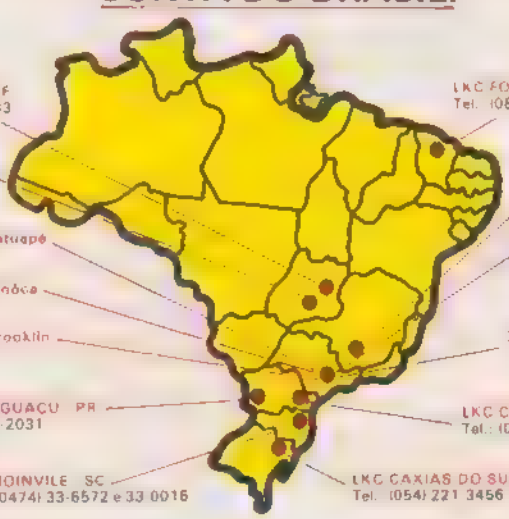
VÁ COM TUDO PARA A DIREITA LOGO NO INÍCIO DA PRIMEIRA FASE. VOCÊ ENCONTRARÁ UMA BELA CAIXA CHEIA DE ITENS MUITO ÚTEIS



LKC É O POINT. VIDEOGAME É NINTENDO, O RESTO É BRINQUEDO ELETRÔNICO.



A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.



LKC BRASILIA DF
Tel.: (061) 273 9083

LKC FORTALEZA CE
Tel.: (085) 234-6763

LKC GOIANIA GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC POUSO ALEGRE MG
Tel.: (035) 421 7131

LKC SÃO PAULO Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC MOGI DAS CRUZES SP
Tel.: (011) 469-9125

LKC SÃO PAULO Mooca
Tel.: (011) 264-8734

LKC GUARULHOS SP
Tel.: (011) 209-0537

LKC SÃO PAULO Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC FOZ DO IGUAÇU PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC CURITIBA PR
Tel.: (041) 225-5432

LKC JOINVILE SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC CAXIAS DO SUL RS
Tel.: (054) 221 3456

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LKC
VÍDEO DO BRASIL

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO-SP - MOOCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158
LKC BRASILIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35
LKC FOZ DO IGUAÇU-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765

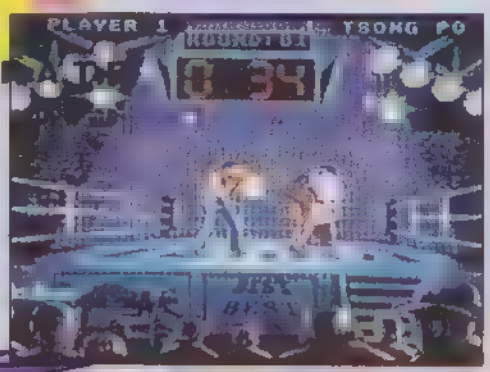
LKC GOIANIA-GO - Loja 1 - R. 22, Nº 310 - Setor Oeste
Loja 2 - Shopping Center Bouganville
Térreo 1
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC CAXIAS DO SUL-RS - R. Pinheiro Machado, 1407
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160
P.A. Shopping - 4º Piso
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828
Fax: (085) 234-2545

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

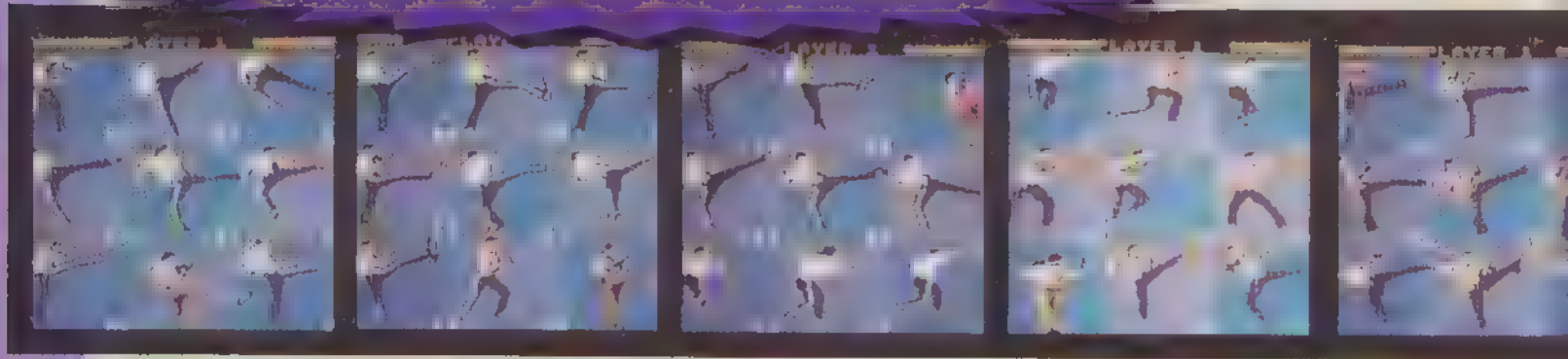
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KA

Este é um game de luta mais técnico e realista que já pintou para o Super NES. Sabe quantos movimentos você pode fazer? Mais de 50. É coisa paca. Todas as variações possíveis dos golpes de full-contact, uma das lutas mais completas que existem. Um delírio. Os lutadores são superarticulados e seus movimentos tão bem-feitos que nem parece videogame. Como os programadores preferiram caprichar nos movimentos, não sobrou muita memória para os cenários e fundo musical, que são pouco variados. Mas para quem se amarra em full-contact, o que vale é o realismo. E nisso o jogo é the best.

Fique ligado nos holofotes: eles são os medidores de energia dos lutadores. Original, não?



GOLPES OPCIONAIS



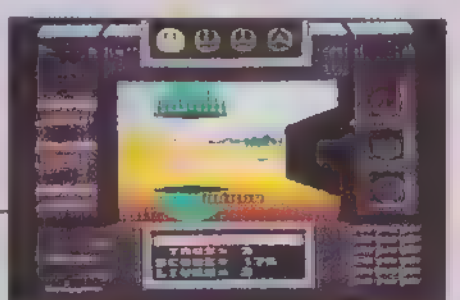
FACEBALL 2000

O que mais tem por aí são games que simulam algum esporte: natação, futebol, basquete, skate etc. Mas pela primeira vez, alguém cria um jogo que reproduz as emoções do paintball. Faceball *poderia ser definido como um paintball eletrônico, em que os jogadores se perseguem em labirintos numa divertida caçada. Os personagens são os Smiloids, criaturas da família da Smile – aquela bolinha sorridente que diz "have a nice day". Tá ligado? Você não vai se arrepender de conhecer este jogo sensacional, em cuja criação foram utilizados até conceitos de realidade virtual.*

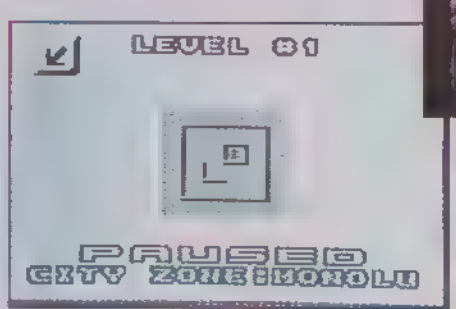
ITENS

Cyberzone

Uma das modalidades de jogo é a Cyberzone. O objetivo é completar 40 fases e, no final, enfrentar o Chefe Smiloid. Para passar de nível, é preciso despachar smiloids até que o campo Tags fique com o número zero. Só então as paredes pretas do labirinto desaparecerão, revelando a saída da fase: um círculo verde piscante. Jogando em dupla, você e seu parceiro lutarão juntos contra os inimigos. Mesmo que um dos dois perca suas três vidas e fique fora do jogo, na próxima fase voltará à ativa. Quando um dos jogadores passa, o outro vai de carona.



Atire nos smiloids que piscam. Eles liberam itens que aumentam seu poderes



Quando você estiver perdido, aperte X para conferir sua posição no mapa

FACEBALL 2000
Bullet-Proof

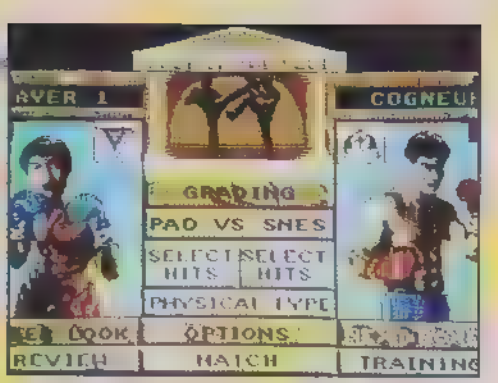
Ação	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Luta de mestres

Você pode controlar 18 movimentos de uma vez com o joystick. Cinco deles são fixos, os outros 13 podem ser escolhidos entre as 55 opções que o jogo oferece. Não se assuste, já já você vai estar manjando como isso tudo funciona. É importante lembrar que só os golpes certos e dados na hora certa atingem o adversário. Se você não calcular bem a distância para os golpes, não vai acertar nem a sombra do outro.

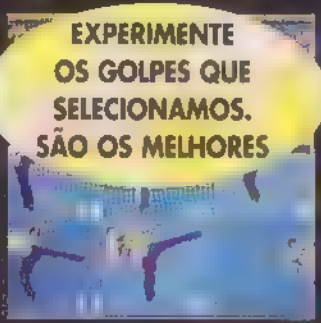
Antes de encarar uma luta, treine até sacar a distância correta para cada golpe



Dois itens importantes do menu principal: Training (treino) e Choice Hits (para escolher os golpes)

GOLPES FIXOS

A - O lutador dá um passo à frente e dispara um soco	**X** - O lutador dá um soco, gira o corpo e dá outro soco na cara do adversário
↓ - Movimento defensivo	**R e L** - Disparam golpes poderosos com os pés, mas de uso limitado



Você pode escolher 13 golpes entre os 55 disponíveis nesse menu. Passeando pela tela com o Direcional, pode-se [illegible] por um dos golpes em movimento. Quando você encontrar um de que goste, aperte B e uma das setinhas nos Direcionais à direita acenderá. Novamente usando o Direcional, escolha uma setinha e aperte B para programar o golpe. Legal, né? Você escolhe os movimentos e programa-os no joystick do jeito que quiser. Fica ao gosto do freguês.

No Direcional de cima, você só não pode programar movimentos para setas vermelhas – elas são para movimentos fixos. No Direcional de baixo, todas as posições são programáveis, mas para usá-las durante a luta, você deve apertar junto o X.

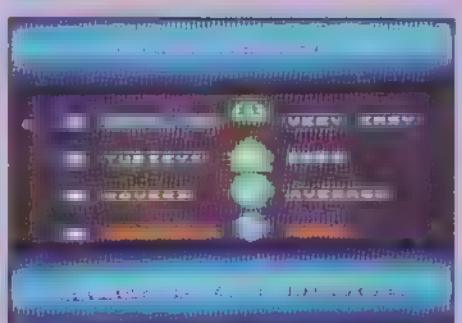
	Dá imunidade temporária
	Congela os smiloids por instantes
	Deixa você "invisível"
	Revela a localização dos inimigos no mapa
500	Aumenta seu placar em 500 pontos
	Aumenta a velocidade do jogador
	Aumenta a velocidade de saída dos tiros
	Dá um ponto a mais no total de alvos atingidos
	Vida extra

Arena

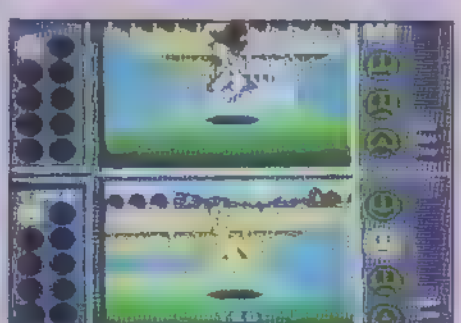
Arena é uma opção de jogo em que você desafia outro participante ou o computador. Não há itens, nem paredes pretas ou saídas: quem primeiro conseguir acertar o outro 10 vezes, ganha e fim de papo. Pode-se escolher o tipo de labirinto em que vai rolar o combate: quando aparecer o mapa, coloque o Direcional para os lados. Escolhe-se até o nível e quantidade de inimigos que você vai enfrentar.

Shit Face

O nível de energia dos jogadores é indicado pelas diferentes expressões do smiloid (no canto da tela). A cada tiro ou esbarrão sofrido, seu smiloid entristece um pouco até ficar com Shit Face (dispensa tradução, né?). Ao receber o tiro de misericórdia, você ganhará um irônico "have a nice day" e perderá sua vida.



O jogo vira uma deliciosa bagunça quando você e seu desafiante colocam smiloids controlados pelo computador na batalha. Salve-se quem puder!



Se você conseguir ficar um tempo parado no labirinto, recuperará um grau de seu medidor de energia. Difícil é ficar parado...

SUPER DOUBLE DRAGON

SUPER DOUBLE DRAGON
Tradewest

Ação | 4 Mega

Eles voltaram. Dessa vez Billy e Jimmy Lee têm a missão de resgatar uma de suas alunas de artes marciais. Marian é uma policial que reprime o tráfico de drogas. Ela desapareceu ao tentar se infiltrar no meio dos Black Shadow Warriors, uma quadrilha poderosa. Juntos ou separados, os irmãos Lee percorrem ruas, aeroportos e outros cenários para salvar a promissora aluna.

Esse game não é Super por acaso. Um número muito maior de inimigos o aguarda. Seus nomes são variados: Williams, Roper, Steve e o grande chefão Carlem. Todos batem muito e dão trabalho. Super Double Dragon *não é difícil, mas exige uma certa dose de paciência. Afinal, vários inimigos só somem depois de levarem dez ou mais porradas.*

Controle Total

O grande ponto a favor de *Super Double Dragon* é o uso do joystick do Super NES. Os seis botões são úteis. Chute, soco, defesa, pulo e golpes especiais. A combinação de movimentos é grande. É uma pena que não seja necessário usar um versátil arsenal de golpes para chegar ao final.

São sete fases curtas, o que é marca registrada dos games *Double Dragon*. Os cenários não são muito variados ■ a ação é pra lá de repetitiva. A música característica de *Double Dragon* aparece só no meio do jogo. Mas mesmo assim salva a qualidade geral do som do game. Fãs de pancadaria explícita, alegrai-vos. *Super Double Dragon* está aí.

Seja esperto ■ encare uma partida com dois jogadores no modo A. Um não acerta ■ outro e você chega ao final numa boa. Ação conjunta é o que liga. Não seja individualista!

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

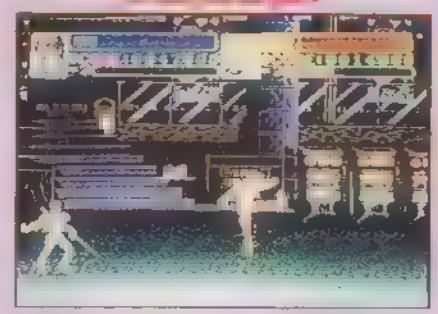
Use todos os objetos que aparecem ■ tela: facas, pedaços de pau e nunchakus, que são mais poderosos

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Use seu poderoso soco para barrar a faca. Depois, pegue-a e jogue-a de volta ■ inimigo

PRINCIPAIS GOLPES

VOADORA



Há duas maneiras de dar a voadora. Você pode apertar X duas vezes ou ainda pular, colocar o Direcional para frente e pular novamente. Rode seus pés!

JOGADA ESPERTA

Fique bem perto do inimigo e aperte B várias vezes para agarrá-lo. Agora é só escolher: com A você dá vários chutes seguidos e com Y socos e mais socos

CHUTE BAIXO

Esse golpe é ideal para detonar as canelas dos maiores adversários. Coloque o Direcional para baixo e aperte o botão de chute (A)

SUPERSOCO

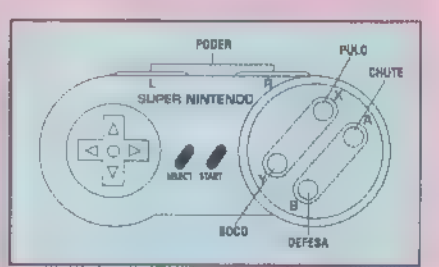
Vá apertando L ou R até encher a sua barra de poder. Quando ela começar a piscar, dê um belo soco. É POWER, meu!

VOADORA PARA BAIXO

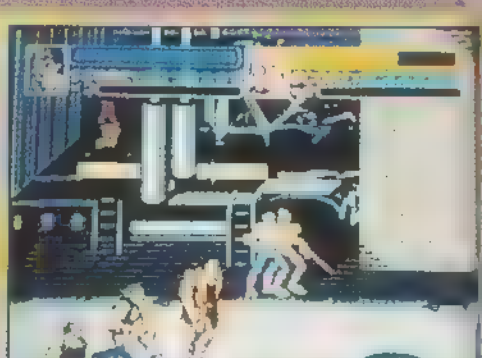
Pule, coloque o Direcional para baixo e pule de novo

GIRATÓRIA

Aperte L ou R quase até encher a barra de energia. No ponto exato, aperte Y

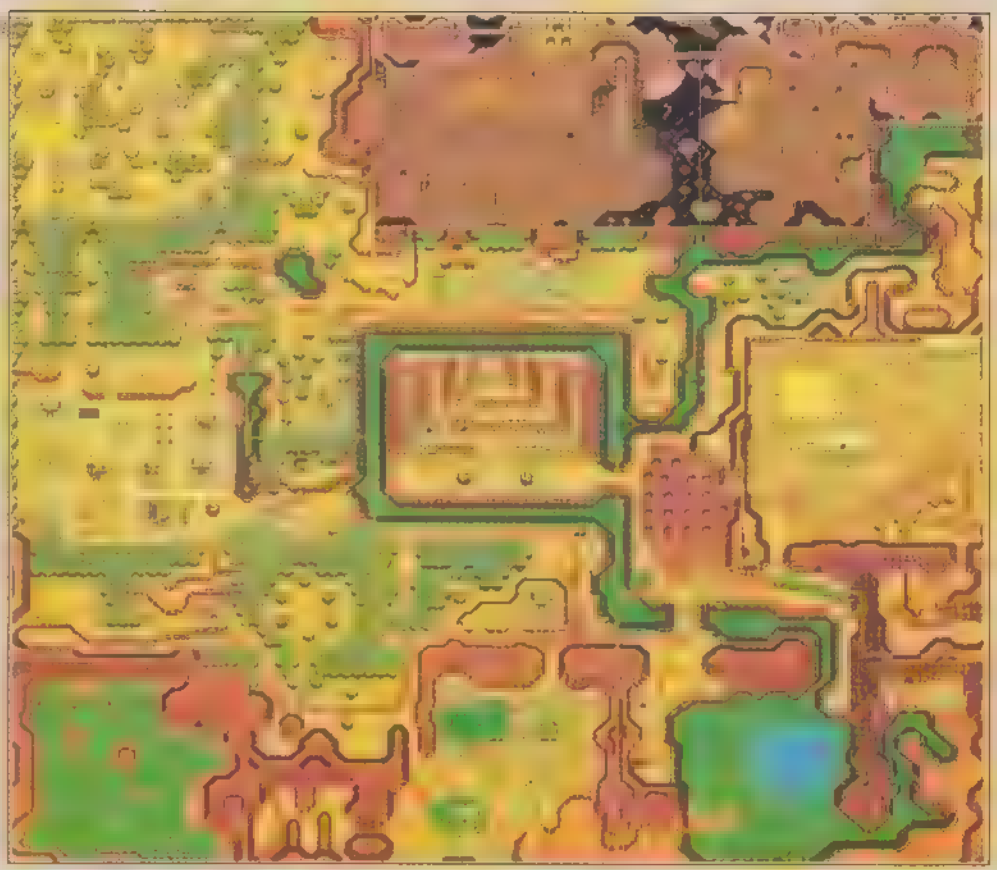


A fase 4 começa em cima de um caminhão. Os inimigos aparecem quando você menos espera. Fique craque nos movimentos para fazer piruetas como essa



Final de game. Todos os chefes estão de volta como aperitivo antes do chefão final. Este não é muito poderoso, mas extremamente resistente. Paciência, OK?

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™



...ão passada, revelamos como eli-... chefes dos castelos de Light World, ...nhar o medalhão Ether, o espelho ... Agora você vai ver como pegar ...eda e viajará para Dark World, onde ... esta aventura. Mas lembre-se: ... dando dicas apenas para as pas-... mais importantes. Este é um jogo ...er fuçado e você deve vasculhar cada ... ok?

...t Sword

... depois de pegar os três pingentes e o ... você poderá apanhar a espada, que ... floresta (bem no canto superior ... do reino). Chegando ao local da ... acione o livro para desvendar os ... e pegá-la. A espada tem o poder de ... inimigos à distância, mas só quando ... medidor de energia estiver com os ... todos vermelhos.

...k Palace

... seguida, viaje ao Dark World com o ... e dirija-se ao Dark Palace, onde ... primeiro cristal. No caminho, encon-... caverna com uma fada que recupe-... suas energias. Será preciso atravessar ... labirinto de arbustos para chegar ao ... A certa altura, um macaquinho o ... apanhará e se oferecerá para abrir a ... do castelo, mas você precisa dar ... para ele fazer o serviço. A Big Key ... no piso F1, e o chefe está no B1.

...efe Dark Palace

... eliminá-lo, você precisa estourar a ... com uma bomba de cada lado (dá ... trabalho...) e terminar o serviço com ... na esmeralda verde, bem no meio ... sala.

...telo

... na última sala da direita do piso ... você alcançará um grande baú, onde ... guardado o Magic Hammer. É preciso ... Big Key para pegá-lo. Com este marte-... pode quebrar obstáculos e bater em ... , abrindo acesso a novos lugares.

Escudo vermelho

Saindo de Dark Palace, siga à direita, atravessando o terreno rochoso, e entre no rio. Siga em frente até chegar numa cachoeira bem no fundo. Entre nela e uma fada lhe pedirá um dos seus objetos. Se você der seu escudo, ela lhe dará um outro, vermelho e muito mais resistente aos inimigos.

Quake

Saindo da cachoeira, siga para a direita e vá embora, até encontrar um círculo de pedras na água e, do lado oposto, um montinho de terra com uma tabuleta cravada. Pegue a tabuleta e atire-a para dentro do círculo. Um peixe aparecerá e lhe dará o medalhão Quake, superbomba capaz de provocar um pequeno terremoto.

MARIO KART

Tiro para trás - Pegue um casco de tartaruga verde, coloque o Direcional para trás e dê um tiro. O casco vai sair pela traseira do carro, tirando seu perseguidor da jogada.

STREET FIGHTER 2

Seqüência mortal com Ryu - Aplicando essa seqüência de golpes com rapidez, Ryu tira metade da energia do adversário. Primeiro pule e, durante a descida, aplique um soco forte. Ao tocar o chão, bem na frente do adversário, dê um soco forte. Em seguida, aplique uma magia. Se em vez dos dois últimos movimentos você preferir agarrar o adversário e jogá-lo no chão, tirará quase a metade da energia dele.

Seqüência mortal com Honda - Faça a mesma seqüência de socos fortes com Honda para tirar praticamente a metade das energias do adversário. O primeiro você aplica durante a queda de um salto; o segundo ao tocar o chão, na frente do adversário; e o terceiro agachado, nas pernas do oponente.

SPANK QUEST

Passwords - Ligue-se nestas passwords para ir direto até o mundo 6. E boa viagem!

2 - 732 3 - 354 4 - 116 5 - 988 6 - 470

CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS

Agora já virou mania. Todo grande sucesso dos arcades acaba saindo para Mega ou para Super NES. De Street Fighter 2 *aos velhinhos* Pac-Man e Space Invaders, *os games que vêm dos arcades são sucesso imediato. Este* Capitão América e os Vingadores *não é exceção. Transportado com perfeição do fliper para a telinha do Mega Drive, é um game de ação dos mais radicais.*

A sua missão é comandar um dos quatro heróis da Marvel (Capitão América, Homem de Ferro, Gavião-arqueiro ou Visão) na busca do maligno Red Skull, o famoso "caveirinha". Usando golpes normais e especiais, você percorrerá cinco fases e enfrentará toneladas de inimigos, um mais estranho que o outro. A caminhada até o "caveirinha" é tortuosa, complicada. Mas compensa!

OS QUATRO HERÓIS

CAPTAIN AMERICA - o mais famoso de todos. É lento, mas muito forte. Seu escudo é destruidor, perfeito

IRON MAN - o Homem de Ferro também é lento e forte. Joga raios fortes e certeiros

HAWKEYE - o Gavião-arquiero é rápido mas fraco. Suas flechas não tiram muita energia, mas voam baixo

VISION - Visão é o mais fraco de todos. Joga raios e é veloz. Seus raios também tiram pouca energia

Sete Continues

Só para variar, o objetivo de Red Skull é dominar o mundo. Mas ele não está sozinho. Tem capangas por todos os cantos treinados para matar ou morrer. Você não tem um minuto de sossego. E só tem uma vida. A sorte é que são 7 Continues por jogador. Ou seja: 14 Continues se você optar por dois jogadores. Mas não vá pensando que será fácil chegar ao "caveirinha". Afinal, as emboscadas estão por toda parte.

O Capitão América é o melhor dos heróis. Apesar de um pouco lento, ele é bem forte e tem um trunfo enorme: seu escudo. É a melhor forma de atingir adversários bem de longe, sem risco de perder energia.

Ação total

Captain America and The Avengers tem imagens digitalizadas, som digitalizado e outras maravilhas técnicas. São apenas 99 efeitos sonoros, um mais engraçado que o outro. Afinal, japonês falando inglês é uma das coisas mais hilárias! Apesar de todo o cuidado na parte técnica, o que mais impressiona no game é o ritmo da ação. Não há um segundo de descanso. Adrenalina total!

Chefes cabeludos, vários subchefes e inimigos a granel. Seus dedos não terão um segundo de paz. Aliás, habilidade é uma das chaves para se dar bem nesse game. Mas não basta! Uma estratégia bem bolada pode ser mais eficaz do que pancadaria total. É por essas e outras que *Captain America and The Avengers* é uma grande diversão. Se você curte o Capitão América e se liga em games de ação, encare o "caveirinha". E mostre a ele com quantos paus se faz uma canoa!

A VERSÃO PARA MEGA DRIVE É QUASE IDÊNTICA À DOS ARCADES. SE VOCÊ JÁ JOGOU NO FLIPER, USE AS MESMAS MANHAS NO SEU MEGA. GERALMENTE FUNCIONA

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

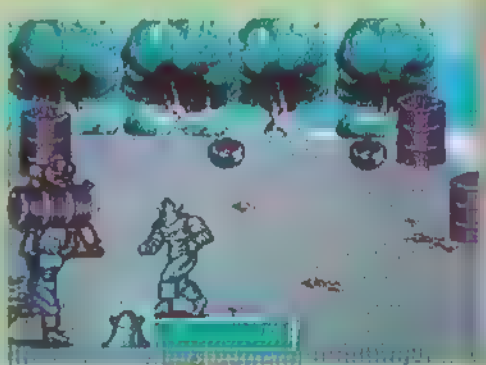
A VIDA A DOIS É BEM MAIS MANEIRA. PORTANTO, UNA ESFORÇOS E JOGUE COM UM AMIGO. RED SKULL NÃO PERDE POR ESPERAR!

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

VOCÊ COMEÇA COM 100 PONTOS DE ENERGIA. SE SEU LIFE ESTIVER BAIXO, PEGUE O ITEM AZULADO PARA GANHAR 10 PONTOS DE ENERGIA. VOCÊ PODE ACUMULAR ATÉ 999 PONTOS. BASTA SER FERA!

FASE 1 - THE AVENGERS

A ação começa nas ruas perigosas da cidade grande. Prédios semidestruídos convivem com modernos edifícios. Desconfie de todas as construções, pois os inimigos costumam sair delas para dar o bote quando você menos esperar. Cuidado redobrado!



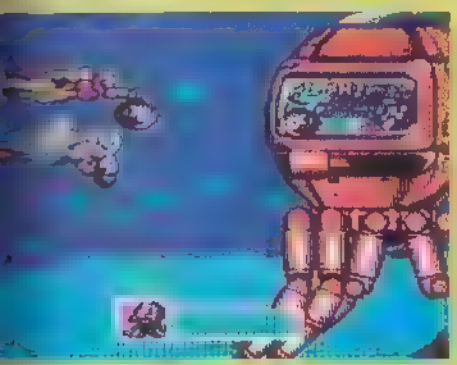
O chefão da fase é verde e meio baboca. Acerte-o de longe com sua arma especial

FASE 2 - TARGET TOWN

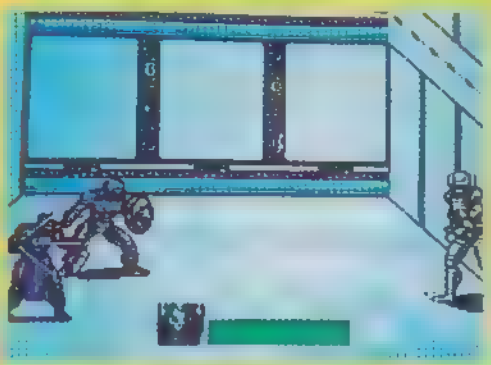
Target Town é a cidade alvo, o destino final. Para chegar a ela você voará. O Capitão América recebe um jatinho futurista de presente. Mas a vida não é das mais calmas no ar. Seja rápido para acabar com OVNIS das mais variadas espécies.

FASE 3 - CHALLENGE FROM THE BOTTOM OF THE SEA

...que é herói precisa fazer de tudo um pouco. Portanto, chegou a hora de nadar. ...de gigantescos navios encalhados e inimigos aquáticos ou apenas estranhos, ...isa sobreviver. Aproveite para pegar energia. Elas ficam principalmente no lado ...da tela. Haja fôlego!



...esquisito: é uma nave com formato de ...co. Seus tentáculos são mortais. Tome ...rado com seus torpedos

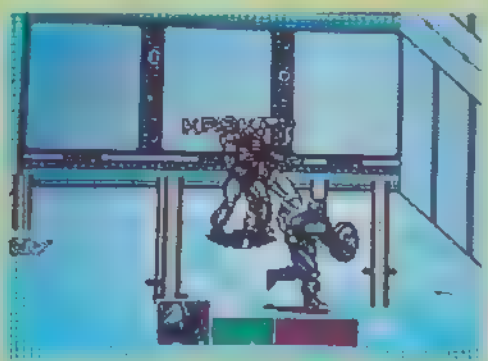


O chefão da fase não é dos mais difíceis. Fogo cruzado desde o primeiro segundo pois ele desaparece rapidinho. Mas não ... moleza, senão ele vira uma fera

FASE 4 - THE GIANT LASER CANNON

...ultima fase do game é um belo aperitivo para a fase final. Os inimigos pipocam ...cenário não ajuda. Destrua as barreiras que surgirem com rapidez. Não dê sopa ...ar, senão ele aparece...

...um W torna o jogo mais mágico. Ele traz a ...s uma bela fadinha que cuida dos inimigos



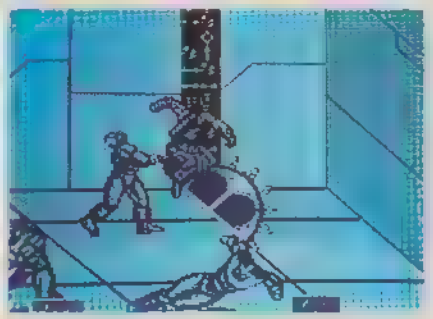
A fase não tem laser no nome por acaso. O chefão é um robô que joga laser pela boca. Fique bem longe de seus ataques!

...é pequeno. Um robô que ocupa metade da ...nto vulnerável é a cabeça. Cuidado com ...es

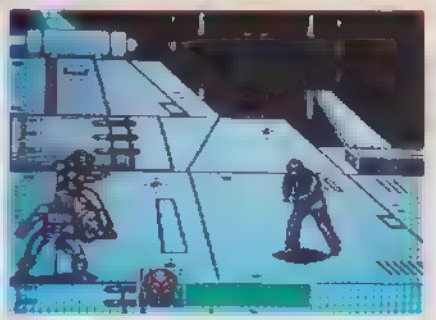
O chefe é um helicóptero. Nem pense em chegar perto dele. Mantenha distância e use raios, flechas ou escudos

FASE 5 - THE END OF RED SKULL

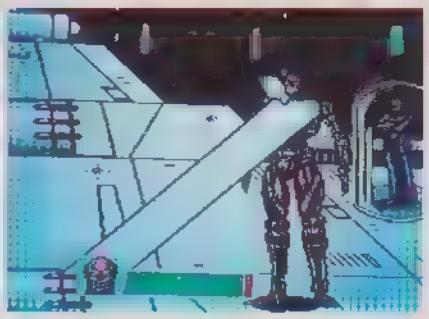
Chegou a vez do "caveirinha". Se você conseguir passar por todos os obstáculos da quinta e última fase, terá um agradável encontro com Red Skull. Ele está louco para fritar os seus ossos. Há uma inovação nessa fase: quase no fim existe um scrolling vertical dos mais perigosos.



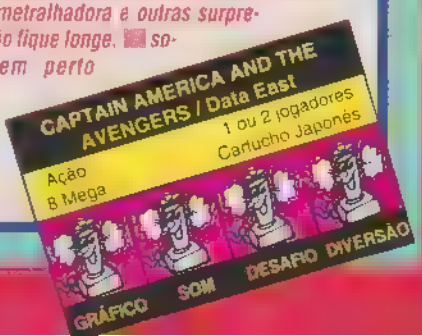
São dois subchefes de uma só vez ... com uma arma poderosa: uma serra elétrica que anda nas linhas do quadrado cinza do chão. Fique de lado!



Pronto para Red Skull? Então fique frio e encare ... seu braço direito. Esse caveirinha em miniatura é babaca. Fique bem perto dele atacando constantemente



UAU! Red Skull tem poderes quase infinitos: laser, metralhadora e outras surpresas. Não fique longe, ... socos bem perto dele!



NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93

Futebol americano é tão popular nos States quanto samba ou futebol no Brasil. Da escola à Universidade, os jogadores de futebol são os mais famosos, preferidos pelas garotas e ídolos da escola e até de pequenas cidades. Os jogadores que mais se destacam no colegial conseguem bolsa de estudos nas melhores Universidades do País e ainda ganham uma grana extra para defender as cores da escola.

As principais ligas de futebol americano nos States são as duas divisões de profissionais e a liga universitária. Para quem não sabe, o único esporte profissionalizado no Brasil é o nosso futebol. Nos States, o basquete da NBA é profissional, assim como o beisebol e, é claro, o futebol americano. Ou seja: a diversão pode ser boa, mas o negócio é sério, profissional mesmo.

Realismo

Os americanos são loucos por futebol. Os jogos da liga principal são assunto de conversa nos bares, papo entre pais e filhos e muitos programas de TV. Exatamente pelo fato de os americanos respirarem futebol, a Sega resolveu caprichar nessa nova investida. A começar pelo craque que dá nome ao cartucho. Joe Montana, quarterback do San Francisco 49ers é unanimidade nacional. Talvez o melhor jogador de todos os tempos.

NFL Sports Talk Football usa os 12 Mega do cartucho com perfeição. As imagens são bonitas, os ângulos de visão do jogo são variados, as imagens digitalizadas muito bem sacadas, um show.

Que tal um zoom para acompanhar os melhores lances bem de perto? Pois é, toda vez que a bola for lançada, um forte zoom dará maior emoção ao lance.

O maior show fica a cargo do narrador. Ele acompanha todos os lances da partida nos mínimos detalhes. Igualzinho aos locutores de futebol das rádios AM brasileiras. Para quem entende inglês é um prato cheio. E para os que não sacam muito bem a língua é uma ótima oportunidade para se aperfeiçoar. O inglês do narrador é claro. Ele não tem um batata na boca como os ingleses, nem fala enrolado como os texanos. É um inglês como manda o figurino.

Realismo Total

Joe Montana 93 está fazendo a cabeça dos americanos. E não é pra menos! O game reproduz todos os aspectos do futebol americano: fora os já citados som e imagem, a torcida e os atletas vibram com grandes lances, os técnicos ficam desesperados e muito mais. As táticas são a melhor parte do jogo. Você pode optar por várias formas de jogar, tanto no ataque como na defesa. E acabar com seu adversário com muita classe!

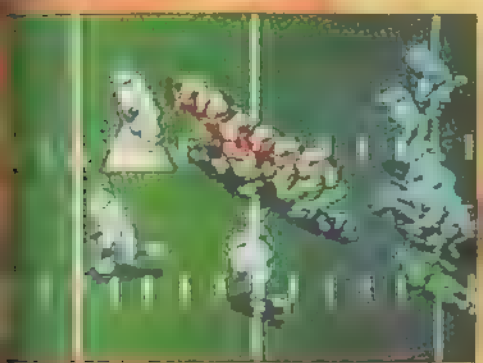
Um lance perdido e o técnico vai ao desespero. Não provoque infartos!

Se você gosta de games de esporte vai ficar viciado nesse cartucho. Ele não é fácil. Muito pelo contrário! O desafio é um dos pontos fortes deste que é o melhor game de futebol americano para Mega Drive. Se você não curte muito jogos de esporte, encare Joe Montana 93 como um game de estratégia. Afinal, só os grandes craques têm a manha de fazer um touchdown. Entre para o restrito clube dos quarterbacks mais famosos do mundo!!!

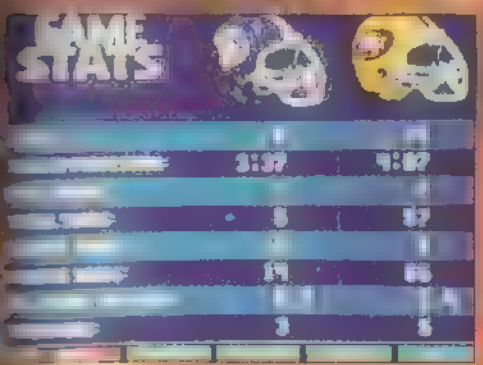
TÁTICA

... boa estratégia rende muitos pon- ... quanto uma tática equivocada pode ... uma lavada histórica. Confira aqui ... bolar uma boa tática e arrasar os ... sários

... ma das táticas. Uma vez selecionada a estra- ... mude de planos. Siga à risca o desenho dos ... Disciplina é fundamental!



... dividuais ou lançamentos curtos rendem uma ... são. Fuja dos bloqueios e arme jogadas com ...



... e louco por números. Acompanhe as estatís- ... partida para poder aprimorar sua forma de ...

Procure alternar lances individuais com lançamentos ... Os passes curtos são mais certeiros, mas a marcação adversária é cerrada

CAMPO

Ele tem 132 metros de comprimento por ... metros de largura. A unidade ... demarca os limites do campo é a jarda. ... jardas em cada metade de campo, mais ... jardas na área ... região pertinho ... chamada ... zone. Em forma ... sete metros. ... parte ... interessa é mesmo ... zone. E onde ... o touchdown.

BOLA

A bola ... futebol americano ... é redonda, é oval. Tem 26 centímetros de comprimento ... aproximadamente ... gramas. É perfeita para ... ajuda muito na hora ... chutar.

QUARTERBACK

É o armador ... Geralmente ... famosos e ... pagos atletas ... futebol americano jogam nessa posição. Joe Montana ...

Jogadas mais chocantes

Alguns lances deixam a galera maluca. Uma arrancada, um drible manhoso ou um lançamento longo. Mas a glória da partida é o touchdown. As roubadas de bola também são demais!

Um pouco de deslealdade faz parte do espírito do futebol americano. Quando um atacante adversário estiver correndo livre, voe em cima dele. É tombo na certa

O touchdown é o momento máximo do jogo. Fuja da marcação e deixe um jogador "na banheira". Fique atento na hora do lançamento e comemore 6 pontos

SPORTS TALK FOOTBALL '93
STARRING JOE MONTANA / Sega

Esporte — 12 Mega
1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

COMANDOS

CYBER COP

O UCC, um laboratório gigante localizado bem no centro de Londres, Inglaterra, pesquisa técnicas de engenharia genética e acaba por dar vida a uma criatura mutante. A criatura adquire inteligência própria e escapa. Para sobreviver, ataca e devora os pedestres que andam tranqüilamente nas imediações do UCC.

A morte súbita de vários pedestres causa estranheza na polícia e indignação da população. Os corpos são descobertos praticamente irreconhecíveis, com nítidos sinais de canibalismo. Londres entra em pânico. A polícia sabe da existência do UCC mas não pode agir, pois o laboratório emprega muita gente. A missão é delicada: por isso mesmo você, Zodiac Agent Cybercop, é escalado para enfrentá-la.

Caixa forte superprotegida

Entrar nas dependências do UCC não é nada fácil. A segurança é máxima, o que dificulta o acesso. Uma vez lá dentro, a coisa piora. Os elevadores só funcionam com códigos de acesso especiais, alguns inclusive não param em determinados andares. O ambiente é de tensão pura. Você não consegue se localizar, pois os andares têm arquitetura parecida. É tudo muito confuso. Exatamente como manda qualquer missão de espionagem.

Sua missão é invadir a fábrica que abriga o laboratório, passar por inúmeros inimigos até atingir o laboratório genético. Uma vez lá dentro, você precisa regenerar um embrião nocivo e fugir do prédio. Mas tudo deve ser feito na surdina. Um passo em falso e você vira história. E lembre-se: o governo confia em você! Que sinuca, hein?

Vá bem equipado

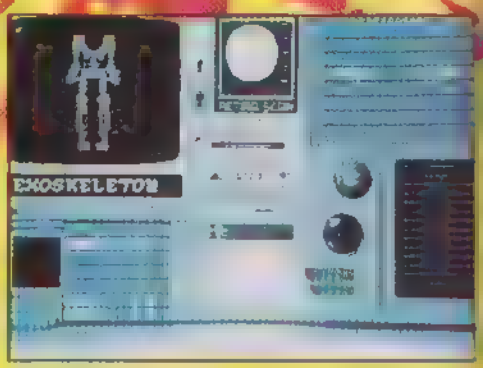
A chave para o sucesso de sua missão está na compra de instrumentos adequados. Armaduras, armas, recarregadores de energia, granada e outros itens. A compra mínima necessária inclui pelo menos uma arma, uma máscara de gás e um recarregador de energia. Sem esses itens você não passa do telhado do laboratório.

Sim, do telhado, pois você é deixado por um helicóptero no telhado do enorme prédio. O primeiro andar que surge é o quinto. Não é motivo para grande alegria. Afinal, o laboratório fica nos subterrâneos do prédio. Para chegar até ele, você precisa de muita orientação espacial e inteligência.

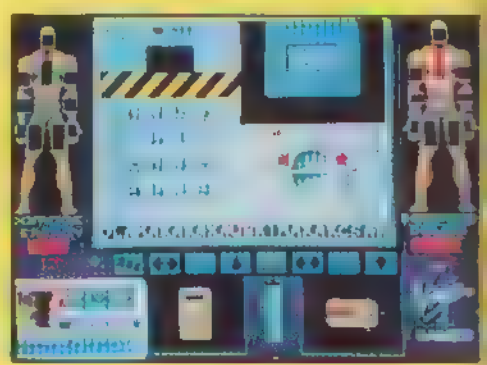
Estranheza total

Cyber Cop é um game estranho e difícil. Os gráficos são rápidos e oferecem uma perspectiva em 3-D. Ou seja, dá para se perder fácil, fácil. O som colabora para aumentar a tensão que todo mundo sente quando está perdido. Notas graves e estranhas arrepiam a espinha. A atmosfera é perfeita.

O desafio é POWER. Se você curte games de estratégia e raciocínio e uma missão com toques de espionagem, então é um prato cheio. O grande defeito do mais novo lançamento da Virgin é o controle: é difícil controlar sua mira e muitas curvas acabam na parede. Mas tudo bem. Cyber Cop é top secret. Uma missão delicada. E toda sua!!!



Hora de fazer compras. Um dos itens mais úteis e esquisitos é esse exoesqueleto. Com ele você fica mais resistente aos constantes ataques



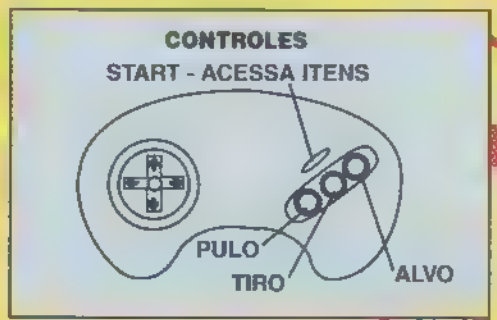
O acesso aos elevadores é complicado. Use seu cartão da seguinte forma: primeiro dê um false alarm para conseguir o passe. Daí volte ao elevador

Esse objeto prateado fornece itens. Coloque seta para baixo no seu menu constante para coletar os itens. Torça para achar munição ou energia

CYBER COP / Virgin

Estratégia	8 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO



BILHAR/AVENTURA

GLOBAL GLADIATORS / Virgin
Aventura — 1 jogador
Mega

SIDE POCKET

O snooker é um jogo tipicamente inglês. Jovens e adultos se encontram em casa ou nos bares para acirradas disputas que muitas vezes envolvem dinheiro. *Side Pocket* é exatamente isso: um tranqüilo jogo de snooker que se passa dentro de um pub famoso bar inglês, onde os trabalhadores se encontram após o trabalho para beber,conversar e jogar uma partida de snooker...

A disputa pode ser feita por um ou dois jogadores. Você controla a mira do taco e a força que imprime à bola. Pode também usar as tabelas para encaçapar as bolas nos lugares mais difíceis. As regras de *Side Pocket* são um misto das regras que usamos no Brasil com um pouco mais de liberdade. Você pode jogar com uma bola que não a da vez, mas ganha menos pontos. O melhor é encaçapar na seqüência para ganhar bônus extra no final de cada partida.

Imagens digitalizadas!

Apesar de ser um game meio parado, monótono até, *Side Pocket* impressiona pelas imagens digitalizadas. As mais legais são das mulheres que anunciam cada partida. Se você começar uma disputa contra o computador, irá viajar pelos EUA. Cada partida vencida corresponde a uma fase. Quanto mais ganhar, mais você viajará pela terra do Tio Sam.

Outro ponto a favor de *Side Pocket* é a opção Jukebox. Nela você pode ouvir 22 músicas compostas especialmente para o game. Jukebox é aquela máquina comum em bares e lachonetes, onde você coloca uma ficha paga para ouvir a música de que mais gosta. A vantagem é que aqui você não precisa pagar. *Side Pocket* pode ser uma boa diversão. Principalmente se você chamar seu pai para uma partidinha. Dê uma chance a ele!

A atmosfera de bar é bem adaptada em Side Pocket. A loira convida para uma partida, bem no estilo de cassino

Quando a palavra ZONE aparecer embaixo, faça o possível e o impossível para colocá-la para cima. Muitos pontos!

A OPÇÃO TRICK GAME É UM BOM DESAFIO. O COMPUTADOR COLOCA UMA SINUCA, COM CÁLICES DE VINHO E TUDO O MAIS. SUA MISSÃO É FAZER MILAGRES COM AS TABELAS PARA SE LIVRAR DA SINUCA

SIDE POCKET / Data East
Bilhar — 1 ou 2 jogadores
4 Mega

GLOBAL GLADIATORS

Um maligno monstro de lama construiu uma poderosa máquina para dominar o mundo. A engenhoca lança jatos de lama capazes de prender as pessoas e até de matá-las. A humanidade corre perigo. Apenas Mick e Mack podem salvar os pobres humanos.

A atmosfera de *Global Gladiators* é nojenta . Você percorre fases e mais fases recheadas de lama com monstros louquinhos para acertá-lo. Mas o seu jato de queijo (!?!) é potente e consegue acabar com vários inimigos.

Fases longas e bonitas

Global Gladiators também é conhecido por McKids. Não é à toa! O game da Virgin deve ter sido patrocinado pelo McDonalds. Os itens são pequenos "m", o símbolo da multinacional dos hambúrgueres. No final de cada fase, Ronald McDonald lhe dá os parabéns. Agita uma bandeira e você tem acesso a uma fase de bônus. Só falta a batata frita!

Além de nojento e divertido, *Global Gladiators* é um game muito bonito. Suas fases são longas, com gráficos caprichados. A música é variada e de boa qualidade. Os efeitos sonoros também são muito legais. Difícil e diferente, *Global Gladiators* é uma aventura com A maiúsculo.

Há diversas plataformas invisíveis no game. Para pegar uma vida ainda na primeira fase, pule em cima dos símbolos do McDonalds. Mas tome cuidado, pois o último símbolo é traiçoeiro. Pule direto do penúltimo "m" para a sua vida extra

Global Gladiators é um game longo e difícil. Ao perder uma vida você volta ao início da fase. Para não perder tempo, toque em todos os marcadores de tela. Eles são setas para baixo. Dessa forma, você recomeça do último marcador

USE O DIRECIONAL PARA VISUALIZAR A TELA. FIQUE PARADO E COLOQUE O CONTROLE PARA CIMA OU PARA BAIXO PARA VER AS ARMADILHAS QUE O AGUARDAM

SEU TEMPO É LIMITADO E AS FASES SÃO ENORMES. PORTANTO, NÃO DEIXE PASSAR UM RELÓGIO SEQUER. TEMPO EXTRA À VISTA!

VOCÊ PERDE ENERGIA AO CAIR DE LUGARES ALTOS. UM EFEITO SONORO ENGRAÇADO INDICA QUANDO A QUEDA FOI DEMAIS PARA VOCÊ!

THE AQUATIC GAMES

O simpático James Pond está de volta ao Mega Drive. Mas não se trata de James Pond 3. Esse lançamento da Electronic Arts é esquisito. É um game de esporte que mistura aventura, habilidade e um pouco de raciocínio. Engraçado e divertido, The Aquatic Games engrossa a fileira de jogos diferentes lançados para Mega este ano.

São oito modalidades "esportivas" que podem ser jogadas em três níveis de dificuldade. Mesmo o mais fácil é difícil, o que só aumenta o grau de diversão. As competições mais normais são 100 Meter Splash (um cem metros quase-livres), Hop, Skip & Jump (salto em distância engraçadinho) e Leap Frog (corrida com obstáculos). Isso já dá uma idéia da piração desse supergame.

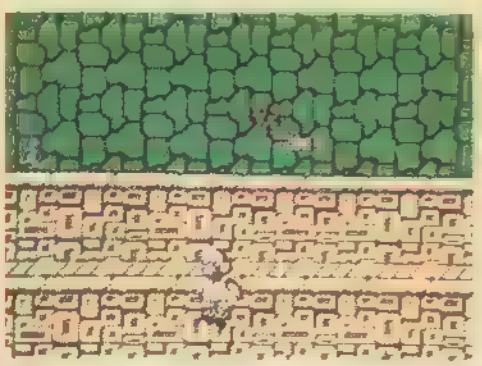
Tempo contado

Você joga contra o relógio em todas as modalidades. O tempo é curto, contado. Portanto, você amargará algumas derrotas antes de ter a glória de qualificar-se para a final. Uma boa dica é escolher uma modalidade e jogar até ficar craque. Dê uma fuçada no game, eleja a sua favorita. E mande ver!

The Aquatic Games é um cartucho legal, tanto para jogar sozinho como para desafiar os amigos. Os gráficos são variados e bem sacados, mas não perfeitos. O som é jóia: as músicas têm tudo a ver com a ação. Se você curte um desafio diferente, embarque nessa. E cuidado para não morrer afogado. Afinal, a água é gelada e as adversidades variadas...

The Bouncy Castle

Fantásticas acrobacias feitas em cima de duas esponjas elásticas. Não, não ficamos loucos. É exatamente isso que acontece nessa modalidade. A tela é vertical e o objetivo é pegar os itens dos pontos mais altos. Dê rodopios (botão A) seguidos de cambalhota (C) para descolar uma supermola entre as duas esponjas malucas.



Só há um jeito de passar para a parte laranja da tela: fazendo rodopios. Fique craque nas acrobacias e mereça boas notas de estilo. Voe alto, bem alto

Feeding time

Chegou a hora da missão ecológica. Dê comida aos peixes antes que pescadores sacanas que usam donuts como isca fisguem os pobres seres marítimos. Nos cantos da tela você encontra combustível: guloseimas para os peixinhos. Os botões A, B e C têm a mesma função: pegam comida e jogam para os peixes. Rapidez é o que importa.

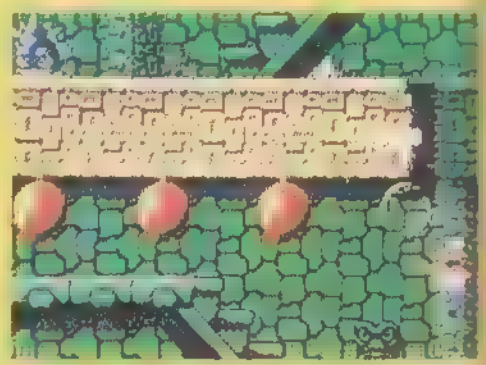
Você só pode perder um peixinho. Se os donuts fisgarem dois peixes, adeus. Fique de olho no seu medidor de guloseimas!

Tour de grass

Que tal percorrer um trajeto retilíneo só com pulos? Gostou? Então, prepare-se. A grande sacada nessa modalidade é aproveitar as descidas para ganhar impulso. Pule apenas nas retas e aproveite os caranguejos para saltar mais longe.

Sheell Shooting

Um pouquinho de raciocínio não faz mal a ninguém. Sua missão é estourar os balões vermelhos. Você pode pular em cima das gosmentas criaturas pretas para destruir os balões com sua própria cabeça ou ainda usar os pequenos cogumelos. Pule em cima deles (botão B) e coloque-os na sua bacia (C). Daí é só mirar bem e acertar os balões (C).



Fique no canto direito da tela esperando a pequena mola humana. Salte em cima dela e descubra uma plataforma superior recheada de itens valiosos

Kipper Watching

Você é uma foca que zela pelo sono das outras focas. Muitas bolas de basquete dão trabalho. Sua missão é rebatê-las, mantendo-as longe do ronco das focas. Estas merecem descansar!

Aperte o botão B para rebater as bolas e C para andar mais rápido. Quando o relógio aparecer, seja rápido senão ele despertará as dorminhocas

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

Esse game é de longe o melhor jogo de boxe disponível para qualquer sistema. Figura há dois meses no topo da lista dos preferidos pelos leitores da revista americana Electronic Gaming Monthly que jogam Mega Drive. Uma bela trajetória, não? Se você ainda não sacou qual é o desse game, dê uma olhada na edição 19.

Se você já detonou no ringue do seu Mega Drive, com certeza percebeu que não é nada fácil derrotar Holyfield. Afinal, ele é o campeão. Seus golpes são poderosos, ele é rápido e sabe se defender muito bem. Só um lutador pode desafiar Holyfield. Seu nome: THE BEAST. Ele é verde. Isso mesmo: verde como as árvores!

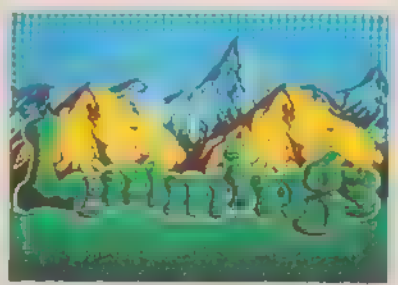
Na hora de dar um nome ao seu lutador, digite The Beast. Ele é um atleta nota 10: força, rapidez e defesa. É o único capaz de derrotar Holyfield. Mesmo assim, para desafiar o campeão, The Beast precisa passar por vários testes. Apenas depois de ganhar mais de dez lutas é que Holyfield surgirá no ringue. É a maior luta de todos os tempos começará. Que vença o melhor. E mais hábil!

Ele é muito feroz. Seus golpes são poderosos. Será o futuro campeão?

Como ter seu talento reconhecido pelo maioral. Você está de olho em você. Não o desaponte. Ele sabe disso!

Vai ter homem aí! O confronto mais esperado do ano. The Beast enfrenta Holyfield. O campeão joga aberto. Só socos seguidos de uppers

APERTE OS BOTÕES A, B E C NOS INTERVALOS ENTRE OS ROUDS. COM ISSO VOCÊ RECUPERA ENERGIA RAPIDINHO NA MAIOR!



Conforme prometido, eis aqui a série de passwords para o nível TRICKY. Anote bem e acabe com a praga chamada lemingue.

FASE 2	NWHQN
FASE 3	ZPFLN
FASE 4	NWHQN
FASE 5	ROFER
FASE 6	PXHJR
FASE 7	BRFER
FASE 8	VXHJR
FASE 9	VSFLN
FASE 10	BGHBP
FASE 11	NZFVO
FASE 12	HGHBP
FASE 13	FYFOS
FASE 14	HHVS
FASE 15	LVFWO
FASE 16	NCHOP
FASE 17	ZVFIP
FASE 18	TCHOP
FASE 19	RVFBT

STEEL EMPIRE

99 naves - que tal um arsenal de 99 naves para arrasar nesse game? Então vá até a tela de opções, logo na abertura do game. Coloque nível de dificuldade HARD, duas naves, um Continue e música 65. Tudo pronto? Aperte o botão A. Parece que nada mudou, mas ao começar o jogo, você terá 99 naves. UAU!

LAKERS vs. CELTICS

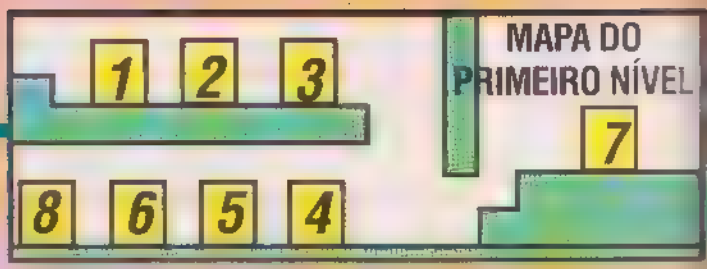
Encare o jogo final - chegue à final após uma série de nove partidas sem perder. Como? Simples, digite essa password da hora: 296ROS. Você jogará com o Chicago Bulls contra o Phoenix Suns

ROAD RASH

Grana preta - vá direto para a terceira fase com a bagatela de 31 milhões. Para se tornar milionário, digite: 010B001DB5 UQP0637UN9

OUTRUN

Dificuldade maluca- aperte o botão C 10 vezes antes de acessar a tela de opções. Agora, em vez de "Pro", o nível mais difícil é o "Hyper". Se você curte um desafio, embarque nessa. Bom tormento!



KRUSTY'S FUN HOUSE

KRUSTY'S FUN HOUSE
Acclaim

Estratégia — 1 jogador

E aí, galera do Nintendinho? Vocês pensaram que iriam ficar livres da invasão de ratos, não é? Pois Krusty e a turma dos Simpsons convidam a todos para torrar os miolos e dar um show de habilidade com o joystick. Em matéria de desafio, esta versão do jogo não fica devendo nada para as de Mega Drive e Super NES. Os gráficos e músicas têm um ótimo padrão. Os itens são os mesmos... só mudaram as passwords e o desenho de algumas fases. Animou-se? Então veja algumas dicas que vão ajudar você a decolar no jogo.

Cinco níveis

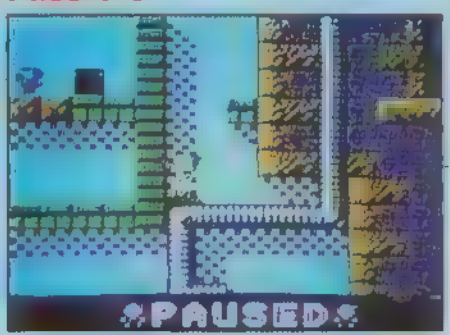
O objetivo do jogo é exterminar os ratos que infestam a casa de Krusty. A casa tem 60 cômodos, distribuídos em 5 níveis. Para mudar de nível, você tem de desratizar todos os cômodos. Em alguns deles, você também tem de pegar certos itens ou achar fases de bônus. Como não há tempo determinado para limpar as salas, a ordem é fuçar. Mesmo depois de ter acabado com todos os ratos, vasculhe paredes, cantos e frestas atrás de itens escondidos ou passagens secretas.

SEGREDOS DE ALGUMAS FASES

Fase 1-4

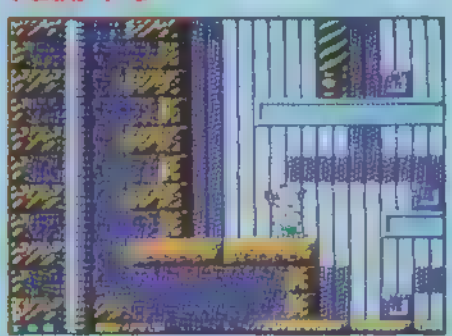
Quebre a parede com a bola e suba. Seguindo pela direita, você encontrará um bloco mágico. Só depois disso poderá sair da sala

Fase 1-5



Ao explorar esta fase, você vai encontrar um pedaço de cano torto. Pegue-o e leve-o até perto da armadilha, para emendar as duas tubulações

Fase 1-5



Do lado esquerdo da porta de entrada desta fase há paredes podres. Quebre-as com a bola e você achará essa fase de bônus. Tente pegar todos os itens antes de o tempo acabar

Fase 1-7

Desça no terceiro buraco entre as paredes, apanhe o bloco e desça, seguido à direita. Vá até perto da armadilha e coloque o bloco para bloquear o buraco, evitando que os ratos fiquem presos

Fase 2-1

Suba até o topo da tela, sempre acompanhando os canos. Nesse ponto você pega à direita para entrar na fase de bônus. Só depois de sair dela – e com todos os itens apanhados – você pode prosseguir neste nível. É punk, não?

ITENS

Para conduzir os ratos até às armadilhas, você precisa usar blocos para construir escadas, ventiladores para empurrar os ratos e outros itens curiosos. Veja aqui quais são eles e para que servem:

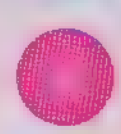
Bloco - Use-o para fazer escadas ou bloquear passagens

Ventilador - Tem o poder de empurrar os ratinhos para cima ou para os lados

Bloco mágico - Contém itens. Basta chutá-lo para o item aparecer

Barril - Você só pode chutá-lo, mudando-o de lugar para abrir passagens ou alcançar lugares altos

Canos - O cano torto e o cano reto servem para ligar uma tubulação à outra



Bola - É um dos itens do bloco mágico. Serve para abrir passagem nas paredes "podres" das salas

Mola - Serve apenas para dar saltos e alcançar lugares altos

Pote - Você pode prender um rato dentro dele e levá-lo para onde quiser

Tortas - Servem para ser atiradas contra os inimigos

DRAGON STRIKE

Incrível como os programadores de jogos gostam de colocar dragões em suas histórias. Nesta aqui, os bichos funcionam como verdadeiros caças-bombardeiros, voando sobre terrenos lotados de inimigos e encarando também umas batalhazinhas aéreas. As fases não são muito fáceis: cada uma tem um objetivo definido, que aparece escrito antes de a ação começar a rolar. Não banque o apressadinho e leia com atenção as missões, senão você vai ficar por fora. Cada fase também tem uma password, o que é muito útil neste jogo.

Escolha o nível

...veis de dificuldade funcionam de ... forma curiosa. No Easy você começa ...ceira fase, com força total. No Nor... já inicia na segunda missão, mas ...metade da energia. No Hard o game ...á na missão 3, mas com metade da ... Digite esta password camarada ...meçar na terceira fase, mas com ...arga: PZFKRJ

Três dragões

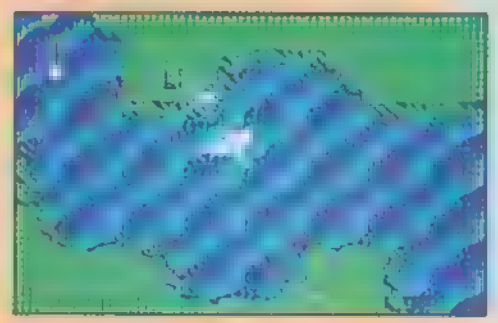
...e, Silver (prata) e Gold (ouro) são ...s dos três dragões que se oferecem ... missões. As características deles ...nada a ver com a ordem de impor... metais – tanto assim que o Gold, ... aspectos, pode até ser considera... fraco. Veja quais são as habilida... um:

...pado no significado das letras dos medido... velocidade. A é armadura, B refere-se à ...dade de ataque e H significa energia

ITENS	
...	Aumenta a velocidade do dragão
...ÇÃO	Dá um turbo ao dragão
...CO	Aumenta a força da armadura
...AÇÃO	Recupera parte da energia perdida
...HA	Recupera mais energia do que o coração azul
...ÃO ...HO	Recupera toda a energia perdida
...MANTE	Recupera o poder da baforada (depois que você perde uma vida)
...A	Imunidade temporária a mísseis
...A	Imunidade total temporária
...TO	Imunidade temporária contra baforadas de outros dragões

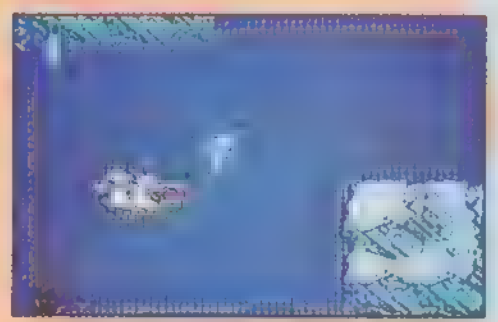
BRONZE	SILVER	GOLD
Este dragão é rápido, tem a armadura mais resistente mas é ruim de ataque. Suas "baforadas" são fracas e o poder especial apenas repele os inimigos.	O dragão de prata é o mais rápido. A armadura tem média resistência e os ataques são bons. Seu poder especial é um gás que congela os inimigos, tornando-os presas fáceis.	É o dragão mais lento e com a armadura mais vulnerável de todos. Em compensação, suas baforadas são arrasadoras. O poder especial de Gold é um gás venenoso que detona os inimigos.

FASE 1



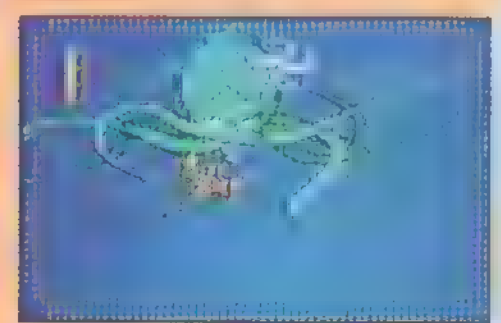
Só detonando todos os inimigos você sai desta fase. Primeiro cuide dos terrestres, deixando os aéreos por último

FASE 2



A missão aqui é detonar todos os navios. Persiga também os inimigos aéreos para acumular itens

CHEFE 1



O ponto vulnerável do chefe é a boca. Depois que ele soltar as bolinhas pretas, mergulhe em direção à boca e abra fogo

CONFIGURAÇÃO PARA O JOYSTICK	
A - Baforada	B - Poder especial
↓ - Reduz a altitude	↑ - Aumenta a altitude

STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK

Pule de nível - em qualquer momento do jogo, aperte Start para chamar o menu Force Power. Nesta tela, pressione juntos os botões Start, Select, A e B. Depois segure → e faça a seqüência B,B, Start, A, B, Start, B, B e Select. Você viajará para a fase seguinte. Mas fique ligado: você só pode usar esta manha nos estágios em que são usados os poderes da Força.

NOVOS CÓDIGOS PARA O GAME GENIE

ATENÇÃO: Os códigos a seguir, para *The Little Mermaid* e *Mega Man 4*, funcionam apenas quando usados com um Game Genie, acessório que muda as características dos jogos.

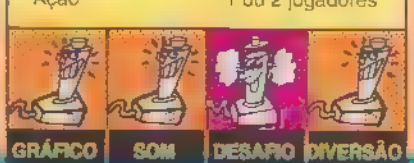
THE LITTLE MERMAID

Vidas Infinitas - SZSSPLVG
Segunda fase - PAKKGTAA
Terceira fase - ZAKKGTAA
Quarta fase - LAKKGTAA
Quinta fase - GAKKGTAA
Sexta fase - IAKKGTAA

MEGA MAN 4

Vidas infinitas - SZUGUAVG
Poder infinito para as armas - GXENESOO
Megapulos - AAKEYPIE

DRAGON STRIKE / FCI	
Ação	1 ou 2 jogadores



KUNG FU KID

Só agora a Tec Toy está lançando este jogo, feito pela Sega em 1987. Mas nem é preciso ler a data de produção dele para sacar o quanto Kung Fu Kid *é antiguinho: os recursos, movimentos, sons e gráficos são bastante limitados. Certamente, os mastermaníacos já tiveram games melhores.*

Sem canja

Kung Fu Kid é um jogo decoreba, mas assim mesmo um tanto difícil. Você começa com três vidas e não tem nenhunzinho Continue. Vida extra? Só a cada 30 mil pontos acumulados. O jogo não oferece itens para recarregar energia, mas em compensação enche o seu medidor de power a cada virada de fase. O único item que pode ser apanhado é um quadradinho, que serve para ser atirado nos inimigos. Mas a velocidade do projétil é muito lenta, comprometendo sua eficiência. Melhor mesmo é sair dando porrada e pronto.

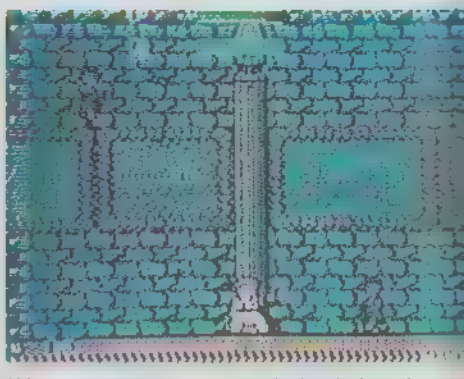
MOVIMENTOS

RASTEIRA: Pressione ↓ + 2
VOADORA: Aperte o 1 e, no auge, o 2
TIRINHO: Pressione ↑ + 2

Fases curtas

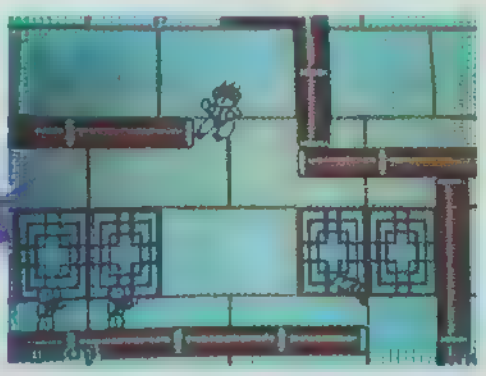
As fases do jogo são bem curtinhas. Em algumas, você mal entra e já está saindo. No final de cada uma encontram-se os tradicionais chefes, que em alguns casos são bem difíceis de matar. O tempo para terminá-las é limitado. E se você perder uma vida no meio do caminho, não tem apelação: volta para o começo e faz tudo de novo. Agora, veja alguns lances do jogo.

Não se aproxime demais do primeiro chefe, pois ele atropela e dá rasteiras. O melhor é atacá-lo com voadoras



Há um momento em que os chefes da fase 4 para no chão. Aí, você deve atacá-los com rasteiras seguidas. Detone um de cada vez

Fique no meio da tela e agache-se caso a chefe voe muito perto. Sem sair do lugar, tente atingi-la com chute alto. Se não der certo, parta para a voadora na hora em que ela vier em sua direção



Na fase 3, seus saltos não serão suficientes para subir em todos os andares. Quando isso acontecer, dê um chute na quina e mova o Direcional para o lado da plataforma

Contra o sapo, chefe da fase 3, o melhor é atacá-lo com vários chutes nas costas. O chefe congela e você o manda passear com ataques seguidos e rápidos

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP 2

Passwords - anote aí as senhas de acesso para começar em qualquer pista que quiser:
USA: NEW GAME
BRASIL: BPBY-UYLP
SAN MARINO: CHUZ-KXJY
MÔNACO: APYM-WMOZ
CANADÁ: XKOK-LDBU
MÉXICO: BQEY-MILZ
FRANÇA: VBJW-GDSD
INGLATERRA: OOFN-QIYI
ALEMANHA: ZQQM-LPLB
HUNGRIA: BTBZ-EZJF
BÉLGICA: UZRL-EZJF
ITÁLIA: EYDD-XLAX
PORTUGAL: FSMG-TNAN
ESPANHA: QBAU-PMXY
JAPÃO: QBAU-JXFH
AUSTRÁLIA: ELNG-XWAX

GANG'S FIGHTER

Vida extra - ao lutar contra os Bull Dogs, derrote os três primeiros e em seguida pule sobre o último, chutando-o pelas costas. Fazendo isso, você receberá uma vida extra.

NUCLEAR CREATURE

10 vidas - existe uma tela secreta neste jogo, que pode ser acessada da seguinte maneira: quando aparecer o logo Sega, aperte o botão 2 e segure-o. Surgirá uma outra tela cheia de números ■ com a palavra Off no final. Escolha os números da maneira que quiser, sabendo que:
01 - Dá dez vidas
02 - Previne ■ perda da arma
03 - Previne ■ perda da força
04 - Retarda o pisca-pisca da escolha de armas

PHANTASY STAR

Machado de Lacônia

...mais poderosa arma disponível. Mas ...ito pesado ■ só pode ser usado por ... No Planeta Palma, vá para a cidade ... Gothic. Saia pelo canto direito e siga ... até a Torre da Medusa, gigantesco ...anto de 8 andares. Derrote a Medusa ... nível da torre e receba o machado. ... um dos andares é subsolo.

Cavador de Gelo

... nira certas montanhas de gelo com ...idade e quebra um galhão na superfície ... Planeta Dezóris. Vá até a cidade de ... procure o vilarejo, onde você pode ...-lo por 12.300 messetas! Economi- ...portante: o cavador só funciona com ...

Tocha

... luz é tão forte quanto a da estrela ... Este item está em Dezóris, no topo ... Corona – um labirinto de paredes ...elhas. O topo da torre é o 4º nível. ... um sujeito que trocará o OLHO DO ...AGÃO pela tocha.

Prisma

... item mágico capaz de mostrar ...que nenhuma espaçonave consegue ... Ele está na Caverna de Gelo, a ... do vilarejo de Dezóris. Use o seu ... de gelo.

Escudo de Lacônia

...dispensável para derrotar Lassic. Como ...no, é mais indicado para Alis. Vá até ...erna Dezóris, a noroeste do vilarejo. ... no 6º andar da caverna.

Armadura de Lacônia

Par... sua sorte, esta sensacional proteção ...ioso pano calabouço Gauron Morgue, ... norte do vilarejo de Dezóris.

Noz

... o Altiplano Plateau, ao norte do ... Dezóris e use a tocha na Nogueira ... você ganhou a noz.

Baya Malay

...Palma, ao norte da cidade de Scion. ...ontra o território de Baya Malay. ... vive protegido por uma gigan- ...tocha. Existem 3 subdivisões neste ... se confunda. Nelas você conseguirá o cristal (que não pode ser usado, é só uma proteção) ■ a Chave milagrosa (que abre portas mágicas)

Entrada de Baya Malay

Utilize a magia ABRE de Noah para entrar no primeiro labirinto de Baya Malay com seus aventureiros. Quando o robô guardião lhe perguntar se você tem o passe, diga não e acabe com a raça dele. Ao sair desse labirinto, você já estará do outro lado da muralha.

Caverna de Baya Malay

Invada a fortaleza, vá para o canto direito da entrada e entre na Caverna. Atravesse o fosso de lava com o Landrover.

Torre de Baya Malay

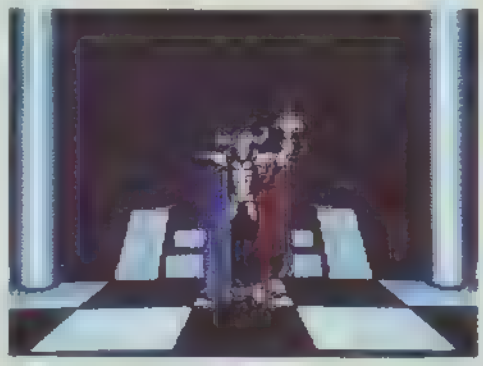
É um dos maiores labirintos do game. São 8 níveis repletos de itens interessantes. No 5º nível está o CRISTAL, fundamental para detonar Lassic. Basta abrir a única porta com cadeado e você achará Damor. Responda sim ■ todas as questões dele e, assim que ele perguntar se você acreditou em tudo que ele disse, responda não. Quando perguntar se está sendo chamado de mentiroso, também diga não. Ele lhe dará o cristal. Use o feitiço ARM de Myau para desativar armadilhas.

Volte para o 1º andar e suba pela escada da direita no canto inferior da torre. A CHAVE MILAGROSA está no 2º andar.

Castelo de Lassic

Ao chegar ao topo da Torre de Baya Malay, utilize o prisma : entre as nuvens, surgirá o enorme Castelo de Lassic, que flutua no céu. Faça Myau engolir a noz e ela se transformará num bonito animal alado que levará todos até o Castelo. Cuidado com o dragão dourado, muito animal, que surge em pleno vôo.

Pra variar, o Castelo de Lassic é um labirinto com 5 andares, que devem ser percorridos totalmente. Após ter dar dado um enorme rolê pelos pavimentos, você enfrentará Lassic no... primeiro andar! Mas tudo bem! No confronto com Lassic, Alis tem de abusar do feitiço FOGO. Myau deve atacar ou usar CURA quando seus amigos estiverem numa pior. Odin tem de permanecer no ataque, e Noah tem de usar VENT. Tenha muitos burguers armazenados.



Este é Lassic. Para derrotá-lo, nossos heróis precisam atacar todos juntos

Dark Falz

É a grande surpresa do jogo. Após matar Lassic, vá a algum lugar e compre bastante burguer. Dê uma passada em Uzo, na Motávia, embarque no Landrover, atravesse o deserto de formigas-leões e chegue em Paseo para falar com o Governador.

Se você achou a luta contra Lassic um tanto sem graça, ótimo! Você caiu numa armadilha de três andares, que abriga DARK FALZ, uma criatura monstruosa. Use a mesma estratégia que usou contra Lassic.

Surpresa: Lassic era só um instrumento. ■ verdadeiro chefão é essa horrenda criatura. E ela dá trabalho. Boa sorte

FEITIÇOS

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS

Não se assuste! Os nomes são estranhos e o título do game é enorme. Mas Rocky e Bullwinkle são uma unanimidade nos States. Eles nasceram nos quadrinhos, conquistaram centenas de milhares de fãs e hoje animam as tardes com desenhos animados transmitidos por uma TV a cabo. Bullwinkle é um alce espertalhão e Rocky é um esquilo voador metido a herói. Juntos, eles formam uma dupla do barulho.

Os simpáticos animais são de Frostbite Falls, uma cidadezinha perdida no estado de Minnesota. Para homenagear seus habitantes mais famosos, Frostbite Falls resolve inaugurar um Museu. A festa é grande. No meio da bagunça, os três objetos mais preciosos do Museu são roubados. A missão da dupla dinâmica é resgatar os três objetos e devolvê-los ao museu. Afinal, uma vez herói, sempre herói...

Escale os telhados em busca de itens. Estes costumam ficar em lugares altos

Para se livrar dos menores defensores no jogo de futebol americano, pule e movimente o alce quando estiver no ar

Fidelidade total

A ação com toques de aventura reproduz com fidelidade a trama dos quadrinhos. Isso não quer dizer muita coisa para os brasileiros, mas é a certeza de gráficos simples, música legal e trama muito bem feita. Os dois bichos se metem em grandes encrencas. Mas como heróis típicos que são, acabam vencendo.

Rocky e Bullwinkle chegam num jogo curto e bem divertido. São apenas três fases. Você joga com Bullwinkle nas fases 1 e 3 e com Rocky na fase 2. A grande sacada do game é seu nível de dificuldade. É difícil pacas passar por suas três fases e se habilitar a ver o final. Bom desafio!

Há salas escondidas entre as crateras na segunda fase do game. Pule bem em cima delas para descobrir surpresinhas

HÁ DOIS MINIGAMES NESSE CARTUCHO. NO JOGO DE FUTEBOL AMERICANO, ROCKY VIRA BOLA. TENTE UM TOUCHDOWN PARA GANHAR UMA VIDA EXTRA. NO JOGO DE CARTAS, TENTE UMA TRINCA PARA FICAR INVULNERÁVEL POR ALGUM TEMPO

THE ADVENTURES OF ROCKY AND BULLWINKLE AND FRIENDS / T-HQ

Aventura — 1 Mega

The Jetsons ROBOT PANIC

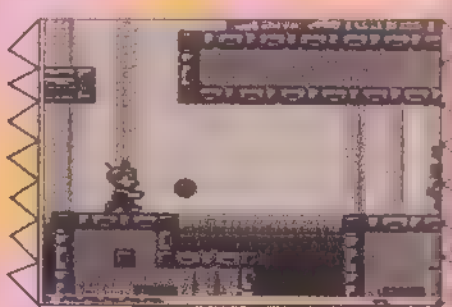
O futuro é agora. A família da Era Espacial continua a mil por hora. Os Jetsons sempre foram sinônimo de tecnologia. Na sua estréia no Game Boy, a família Jetsons é convocada para ajudar a salvar a cidade de uma rebelião dos robôs. Cada membro da família vai para um lugar diferente - a aventura começa.

Sua missão é ajudar os Jetsons a detonar os inimigos, encontrar a saída do lugar onde estão e voltar para o lar doce lar. Ele vai a um estádio de baseball espacial e fica em apuros. Armado apenas com um taco de rebatedor, ele precisa se livrar dos inimigos e ainda ter presença de espírito para achar o tão desejada saída do estádio.

Alto e bom som

Judy se perde no meio de um show de rock. O espetáculo acontece em plena Concert Hall. O lugar é imenso e tem 10 decibéis de potência sonora. A simpática Jetson corre atrás da saída, mas não é tão munida de uma espécie de skate supersônico e de botas magnéticas, ela precisa se livrar de poucas e boas. É um barato!

The Jetsons é um game fácil, mas muito divertido. As músicas são bem sacadas e cada personagem tem uma só para si. As situações de jogo são variadas, porque você joga um pouco com cada um dos quatro Jetsons. Entre na era espacial com tudo. Esse game é um ótimo começo.



Arme-se contra inimigos invisíveis! Atire bolas de baseball em todas as direções. O ataque é a melhor defesa...

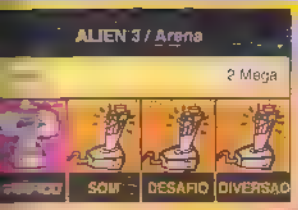
NÃO DEIXE JUDY SEM UM BLOCO NAS MÃOS. ELES SÃO MUITO ÚTEIS NOS MOMENTOS MAIS CABELUDOS

THE JETSONS: ROBOT PANIC / Taito

Ação — 1 Mega

Terceira fase. Você está com Judy. Há uma cápsula de energia embaixo do segundo bloco antes da porta de saída

SE JANE ESTIVER COM POUCA ENERGIA, DESCANSE UM POUCO EM UMA PLATAFORMA SEGURA. SURPRESA: MAIS ENERGIA!



Alien 3

Atenção fãs de terror gosmento! Sigourney Weaver e seus simpáticos companheiros de Alien 3 resolveram invadir os consoles Sega! Depois da pedreira pura da versão para Mega Drive (ver edição 20), as criaturas nojentas chegam com tudo à telinha do portátil colorido da Sega. A ação do game é total. Você tem um minuto de sossego. Prepare-se!

Uma colônia penal perdida em pleno espaço está repleta de aliens dos mais estranhos tipos. Você é Ripley e sua missão é salvar os outros prisioneiros de uma sentença de morte. Afinal, as criaturas estranhas estão ouriçadas. E [illegible] para perturbar a paz do local.

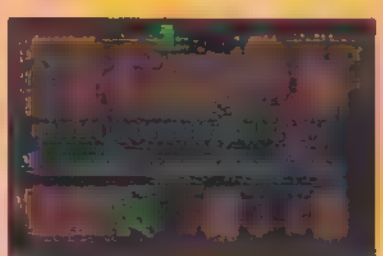
Poder de fogo em alta

Seus inimigos são ágeis, fortes e muito poderosos. Mas [illegible] se impressione com isso, pois você tem ajuda. São [illegible] armas espalhadas pela sombria prisão. Elas são imprescindíveis no combate aos asquerosos inimigos. Não deixe escapar uma arma sequer. Atenção!

Use rifles, granadas, pistolas de chamas e outras maravilhas. Trate de olhar bem ao seu redor. Há inimigos onde você menos espera. *Alien 3* é um game muito legal. Seus gráficos são criativos e bem detalhados e a música é bem fiel [illegible] original do filme. Se você é fã de carteirinha da série Alien, não perca essa. E se o seu negócio é game mesmo, não tem problema. *Alien 3* é diversão garantida!

Não deixe Ripley na mão. Se você não acabar com todos os aliens no tempo certo, Ripley irá para uma incubadora. Que destino cruel. Livre-se dele!

Os corredores são longos e cheios de armadilhas. Elimine os aliens rapidinho, senão você corre o risco de dançar legal



[illegible] missão é salvar os po[illegible] prisioneiros. Eles [illegible] pelas criatu[illegible] nenhuma piedade. [illegible] cuidado. Há sempre [illegible] por perto

FANÁTICOS POR GAMES DE ESPORTE, CHEGOU A VEZ DE DAVID ROBINSON

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

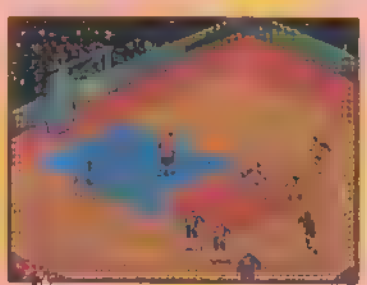
Mais um game que migra do Mega para o Game Gear. David Robinson's Supreme Court é um dos melhores games de basquete que estão por aí. Tem gráficos cristalinos, jogadas da hora e o melhor tipo de ação de esporte. É competição em grande estilo.

As jogadas que você é capaz de fazer nesse game são incríveis: enterradas, ganchos, lances de 3 pontos e outras loucuras. Elas são baseadas nos lances dos grandes craques. Ou seja: tudo é muito real, o que faz com que você fique se sentindo um Michael Jordan da vida. Que sensação chata, não?

Controle total

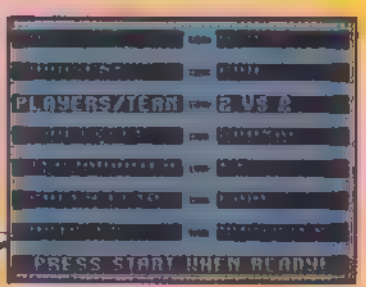
Esta versão para Game Gear é surpreendente. Com apenas dois botões você passa, arremessa, rouba a bola e ainda faz enterradas do além. Você pode encarar uma partida com 2, 3 ou 5 jogadores por equipe. Comece com apenas 2 até pegar as manhas dos lances mais radicais. Só daí parta para um confronto de cinco contra cinco, como no jogo de verdade. É alucinante!

Transportar toda a movimentação de uma partida de basquete para a telinha do Game Gear não é fácil. Mas o resultado é dos melhores. *David Robinson's Supreme Court* é o melhor game de basquete para um console portátil. E se você tiver a oportunidade de conectar seu Game Gear com o de um amigo, o resultado será mais legal ainda. Fanáticos por games de esporte, chegou a vez de David Robinson.



Não dê moleza na marcação. Se um jogador ficar livre como o do time vermelho, você perderá feio

SE VOCÊ GANHAR TODAS, DAVID ROBINSON DESCERÁ À QUADRA PARA A PARTIDA FINAL!



Opções e mais opções. Comece jogando no EASY. Vá para o PRO somente após ficar craque nos arremessos de 3 pontos

CONTROLES
1- PASSA ou BLOQUEIA
2- ARREMESSA ou ROUBA A BOLA

GAME GEAR

STAR TREK

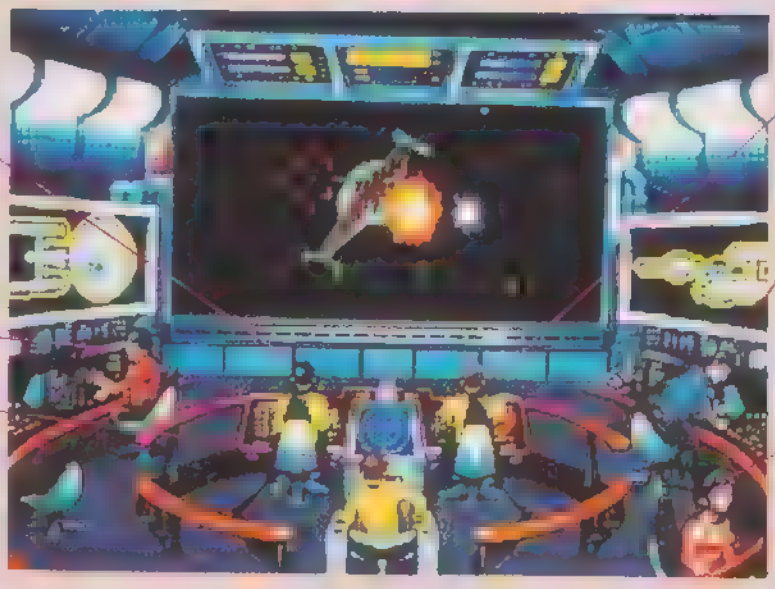
Diário de bordo

Boa parte do jogo se passa a bordo da Enterprise, enquanto a nave viaja pelo espaço rumo ao desconhecido. Nestes momentos, você vai ser informado sobre sua próxima missão e enfrentar naves inimigas de vez em quando. Você é o Capitão Kirk que, como comandante, tem funções específicas. Para realizar algumas ações a bordo da Enterprise, você precisa da ajuda dos demais tripulantes, que operam os vários sistemas da nave. Veja quais são as funções de cada um.

SULU - Sua função é pilotar a Enterprise. Acione-o sempre que for preciso levantar ou abaixar escudos protetores e entrar na órbita de um planeta

SCOTTY - Tem como funções reparar os danos da nave e fornecer o Emergency Power (energia suplementar)

KIRK - Tem acesso ao Captain's Log (missões), aciona o teletransporte (somente quando na órbita de um planeta) e opera o menu de opções do jogo



CHEKOV - Oficial de navegação. Traça o curso que a nave deve seguir, e também aciona as armas

SPOCK - Opera o computador científico da nave. Consulte-o para informações sobre um planeta, uma nave, povo, composições químicos etc

UHURA - Oficial de comunicações. Por ela você manda e recebe mensagens de plantas, naves e do comando da Frota Estelar

Missões

As missões rolam na superfície de planetas estranhos ou a bordo de naves encontradas no espaço. Em cada um destes lugares, você tem objetivos e enigmas específicos. É como se você tivesse de resolver várias adventures num só jogo. Para explorar o desconhecido, você está sempre na companhia de Spock, McCoy e de um oficial de segurança. Eles seguem Kirk a toda parte. A movimentação dos personagens é feita por meio de ícones. Pressione o botão direito do mouse e aparecerá uma tela com as funções disponíveis.

Clique o cursor sobre a mão esquerda para pegar, a direita para usar, os olhos para olhar e boca para falar

Quando você clica as opções usar ou olhar, o inventário fica disponível

O oficial de segurança é a cobaia do grupo Em situações de perigo, é ele quem sempre leva a pior

Phasers - São as armas. Um deles só imobiliza o inimigo; o outro desintegra-o

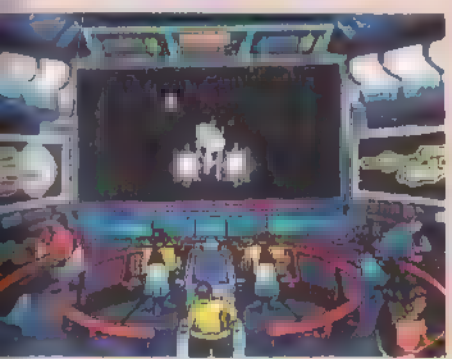
Tricorders - São equipamentos analisadores. O tricorder de Spock tem função científica, enquanto o de McCoy tem função médica

Comunicador - Serve para entrar em contato com Scotty, na Enterprise

Medical Kit - Maleta de primeiros socorros. Pode ser usada tanto para os integrantes da tripulação como para os seres encontrados nos planetas

Primeira missão

O primeiro episódio, ou missão, chama-se Demon World. Durante a viagem, vocês terão um combate simulado com outra nave da Federação. Depois disso, você será escalado para resolver um problema em Pollux V, onde o aparecimento de demônios está assustando a população. Esses demônios, na verdade, são robôs; você precisa pegar a mão de um deles e abrir a porta da mina. Dentro da mina será encontrada uma instalação que ajudará a resolver o mistério.



Diminua a nave, diminua a velocidade. Quando o inimigo estiver na sua mira, acelere e ataque

Depois de enfrentar os "demônios", pegue a mão de um deles. Leve-a ao laboratório dos monges e veja consertada

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

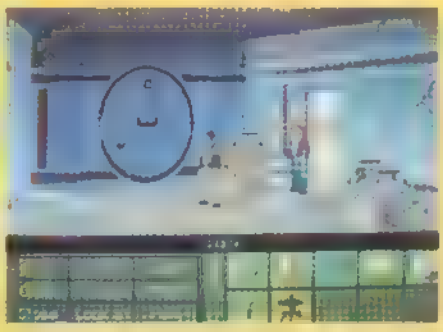
Na edição passada, paramos no ponto em que Indiana usa a primeira pedra – Sunstone – abrindo uma passagem no Dig Site da Argélia. Sophia aparece com dois objetos: um distribuidor de automóvel e um detector de orichalcum. Veja agora o que rola na continuação desta eletrizante aventura.

Caminhão

Para sair do Dig Site é preciso consertar o caminhão. Desligue o gerador e apanhe a vela. Vá até o caminhão, abra o capô, use a vela e o distribuidor. Tcham! O caminhão funciona e você pode ir para Creta.

Teodolito

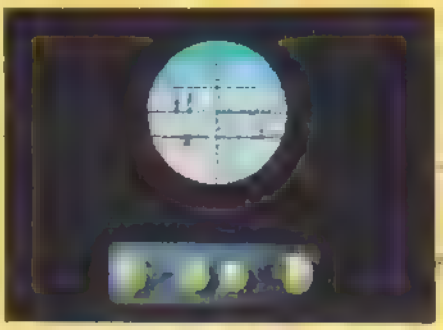
Vá até as ruínas de Creta e você vai dar de cara com um teodolito (ou transit, aparelho ótico de medição). Pegue o teodolito e comece a vasculhar todas as localidades das ruínas. Numa sala (cuja localização é aleatória) você encontrará o mural mostrado pela foto. Ele ensina onde colocar o teodolito e como usá-lo para encontrar a Moonstone.



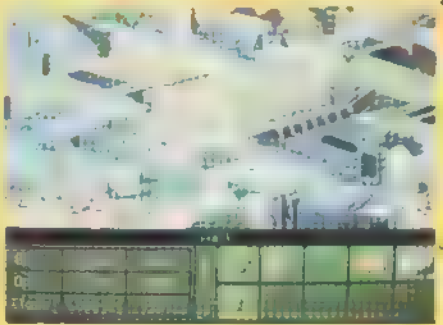
Memorize as informações desse mural. Ele indica como usar o teodolito

Usando o teodolito

Primeiro, você tem de encontrar as estátuas da cabeça e do rabo de boi. Elas estão escondidas embaixo de montes de pedra (piles of rock) em locais aleatórios das ruínas. Vasculhe tudo e, quando achar pedras soltas, empurre-as para ver o que há embaixo. Depois de achar as estátuas, coloque (use) o teodolito em cima das duas. Em cima de cada estátua, você deve alinhar o visor exatamente sobre os chifres (Tall Horn) como indica o mural. Os alinhamentos feitos a partir das duas estátuas vão se cruzar e, no local do cruzamento, aparecerá um X. É lá que está a Moonstone. Cave no local.



Alinhe o visor no chifre do lado certo



O cruzamento das linhas revelará o local da pedra Moonstone

Labirinto de Creta

Depois de pegar a Moonstone, saia das ruínas e vá ao local por onde você chegou a Creta. Procure o spindle e use a Sunstone, depois a Moonstone, nesse local. Não se esqueça de consultar o Diálogo para ver a combinação. Uma passagem secreta se abrirá, revelando a entrada do Labirinto de Creta. No próximo e emocionante capítulo, nessas mesmas bat-páginas, você saberá como sair dele.

CAPTAIN COMMANDO

Esta é a segunda parte de nossa matéria com Captain Commando, um jogo da Capcom que está papando fichas de muita gente. Fique ligado agora nos movimentos mais eficientes dos personagens Mack e Baby. Na seqüência, veja algumas dicas para enfrentar os maiores desafios das últimas cinco fases.

SEA PORT

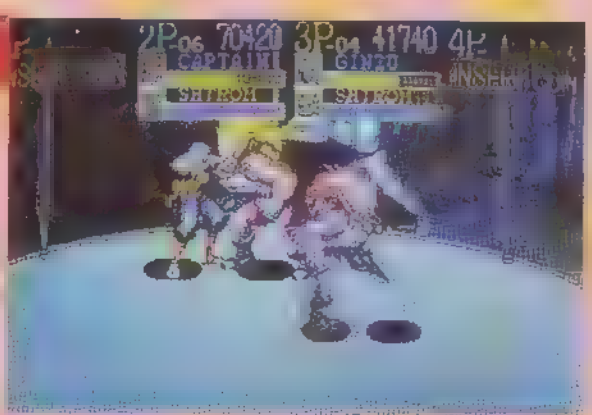
Depois de eliminar o monstro de três olhos, você embarca numa perseguição ao pai da criatura, que é um velhinho. No caminho, destrua placas, mande bala nos inimigos e pegue as armas que pintarem. Se conseguir pegar o velhinho, você ganha mais pontos.

AQUARIUM

Este misto de Alien com Freddy Krueger dá um trabalhão. Ele estica suas garras antes que você consiga piscar os olhos. Melhor mesmo é torrá-lo com os poderes flamejantes de Captain Commando.

SHIROM

O chefe do Aquarium aparece em dose dupla. As técnicas mais eficientes de ataque são: joelhada e o agarra-e-manda-pra-galera. Jogando em dupla, cada jogador deve cuidar de um. Quando o primeiro pifar, coloque o que sobrou na roda e mande ver.



MACK THE KNIFE

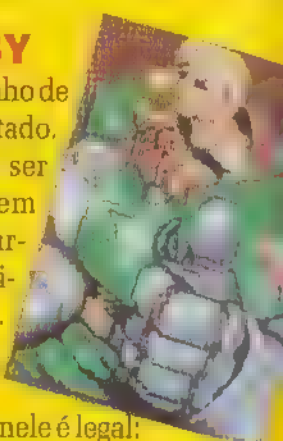
Apesar de ser uma múmia, Mack não marca bobeira quando manuseia suas facas em movimentos extremamente rápidos. Já para correr e andar, é uma lesma. Na falta de Captain Commando e Ginzu, é a melhor opção.

Espetada: Dois toquinhos com o Direcional para a frente e botão de soco.

Facada na cabeça: Dois toquinhos para a frente com o Direcional, pulo e soco, tudo em seguida.

Chute alto: Aperte primeiro o botão de pulo e em seguida o de soco.

Facada no estômago: Chegue junto do inimigo para agarrá-lo e depois aperte o botão de soco.

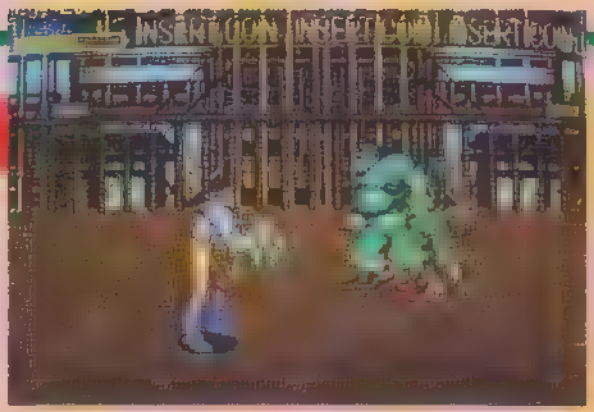


BABY

É o piorzinho de todos, coitado. Além de ser lento, tem golpes curtos e é muito fraco. Mas pelo menos uma coisa nele é legal: seu pilão, ao melhor estilo Zanguief, é um golpe poderoso. Use-o também para atropelar os adversários.

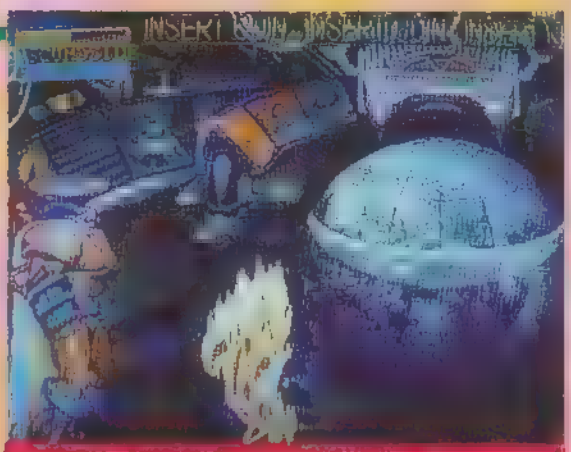
Pilão: Grude no adversário, pressione o botão de pulo e logo em seguida o de soco.

Atropelamento: Dê dois toquinhos com o Direcional para a frente e depois aperte o botão de soco.



DOPPEL

O chefe da fase Underground Base tem duas formas. Na primeira ele aparece gordinho e verde, atropelando todo mundo com uma espécie de efeito Blanka. Nesse momento, preocupe-se apenas em fugir do cara. Na segunda forma de ataque, Doppel se transforma num sósia dos personagens. Se você estiver sozinho, aparecerá apenas um inimigo. Mas se quatro participantes estiverem jogando, imagine a bagunça que vai pintar com os sósias de todo mundo. Neste caso, para evitar que o sósia fique imitando seu personagem e o ataque com os mesmos golpes, grude num boneco diferente do seu.

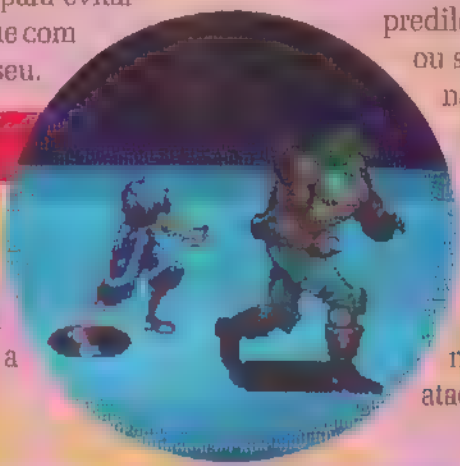


SCUMOCIDE

É o último chefe do jogo. O truque predileto dele é fazer choque térmico, ou seja, torrar e congelar seu personagem até dizer chega. Quando ele vier pra cima com sua arma, responda com um golpe especial ou fuga. Não o deixe fazer o choque térmico. Logo depois do ataque, o chefe fica de bobeira por alguns instantes e é neste momento que você deve atacar como puder.

BLOOD

Este grandalhão adora fazer uma cena. Ele dispara pela tela fazendo gracinhas. Depois que ele sossegar um pouco, coloque-o na roda. Boas opções de golpes para usar com ele: o fogo do Capitain Commando, o pilão do Baby, a voadora de Ginzu e a espetada do Mack.



ARCADES

COMUNICADO AOS PARTICIPANTES DA

PROMOÇÃO JUNTOU - TROCOU

A EDITORA AZUL FARÁ A TROCA DOS CUPONS DA PROMOÇÃO JUNTOU - TROCOU PARA OS LEITORES QUE NÃO CONSEGUIRAM REALIZÁ-LA NAS BANCAS.

ENVIE SEU CUPOM **CORRETAMENTE PREENCHIDO COM OS SELOS DAS EDIÇÕES 16, 17, 18 E 19** PARA A EDITORA AZUL - DEPARTAMENTO DE CIRCULAÇÃO - AVENIDA DAS NAÇÕES UNIDAS 5777, 4º ANDAR, CEP 05479-900.

CONFORME O REGULAMENTO DA PROMOÇÃO, O CUPOM DEVIDAMENTE PREENCHIDO PODE SER TROCADO GRATUITAMENTE POR UMA DAS EDIÇÕES DE AÇÃO GAMES DO MÊS DE OUTUBRO (NÚMEROS 20 OU 21).

ESPECIFIQUE EM SUA CARTA QUAL DESTAS EDIÇÕES VOCÊ QUER.

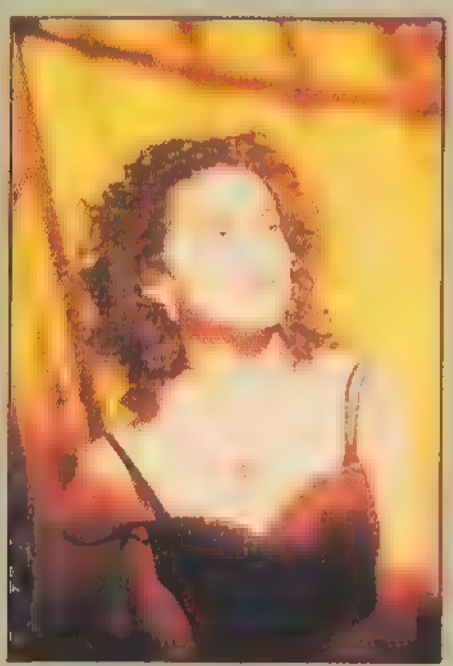
ATENÇÃO

A TROCA SERÁ FEITA SEM NENHUMA DESPESA PARA OS LEITORES

AÇÃO GAMES

EDITORA AZUL

OS SEUS ÍDOLOS FALANDO A SUA LÍNGUA.



LETRAS TRADUZIDAS

BIZ

EDITORA AZUL

NAS BANCAS

AÇÃO GAMES CLUBE

VENDO

▶Phantom System com três cartuchos e adaptador J 72. Antônio Carlos R.Carneiro Matias. Tel.: (071) 359-9327.

▶Dynavision II com três controles, pistola Laser, nove cartuchos e um adaptador. Damian B. Kandrachoff, Tel.: (011)884-5979.

▶Três cartuchos de Mega Drive, uma Pistola Laser Gun e uma TV em cores. Davi Amador Ramalho, Tel.: (082) 223-4049.

▶ Nintendo americano com dois controles, uma pistola e quatro cartuchos. Tiago Bech Veiga, Tel.: (0512) 223-7424.

▶Top Game VG 9000 completo com cartuchos. Bruno Franco Soares, Tel.: (0132) 35-4525.

▶ Master System II novo, na caixa e um cartucho *Jogos de Verão*. Charles, tel.:(011) 270-7967.

▶Master System com dois controles, dois jogos na memória, os cartuchos *Vigilante* e *Rescue Mission*, uma pistola Light Phaser e um Rapid Fire. Rafael, tel.:(011) 702-3439.

▶Atari com 30 jogos em perfeito estado e Master System com quatro cartuchos e pistola. Thiago F.Cohen, tel.: (021) 714-5996.

▶ Mega Drive da Tec Toy com 10 jogos. Thiago Carvalho dos Santos, tel.: (011) 204-9518.

▶Super Nintendo, um Game Boy e um Mega Drive. Ricardo, tel.: (011) 65-9183.

▶ Master System II com quatro cartuchos, dois controles e pistola Light Phaser. Adnilson Machado Ferreira, tel.: (011) 67-9125 .

▶ Game Gear com um cartucho e adaptador para Master e um Game Boy com uma fita. Lucas Lombardi, tel.:(011) 258-9039.

▶Cartuchos de Mega Drive. Pedro Alves Moreira de Abreu, tel.: (031) 221-9320.

▶Master System com dois cartuchos e Pistola Light Phaser. Douglas A. S. Souza, tel.: (011) 562-2434.

▶Mega Drive completo com um cartucho de três jogos. Daniel Carlos Bin, tel.:(011) 744-3869.

▶Game Boy na caixa com dois cartuchos. Marcos Henrique Scarsinski, tel.:(065) 761-1369.

▶Cartuchos *Shinobi* e *Vigilante* do Master System. Fabio Paulino de Sousa, tel.: (011) 581-0211.

▶Turbo Game com três controles e um cartucho, mais um Atari e um minigame. Augusto Gouveia Gadelha, tel.: (0132) 38-7582.

▶Phantom System com dois controles. 15 jogos, um adaptador e Pistola Laser. Fábia S.E. Kahil, tel.: (011) 530-8351.

▶Mega Drive da Tec Toy com quatro cartuchos. Almir de Carvalho, tel.: (011) 810-2009.

▶Master System com três cartuchos mais Rapid Fire, um controle arcade e um skate importado. Daniel Mello Vidaletti, tel.: (051) 249-0309.

▶Master System com três cartuchos, mais um Odyssey com quatro jogos. Márcio Henrique Ferreira santos, tel.: (03 921-7143.

▶Phantom System com set cartuchos, pistola e adaptador Fábio Carneiro Antunes, tel.:(01 434-1846.

▶Mega Drive na caixa com no fiscal. José Maria S.A.Mo tels.:(021) 242-4368 ou 255-979

COMPRO

▶Mega Drive da Tec Toy na xa com dois joysticks e um cart cho. Dirceu Roberto do Carm Rua Antônio Roberto, 874, Ce tro, CEP. 06300, Carapicuiba - S

▶Controle para Top Game V 8000, um adaptador e cartucho de 60 pinos. Denes Coelho O veira, tel.:(061) 591-0285.

▶Os cartuchos para Nintendo p drão americano: *Super Mario The Simpsons* e *Rock Man* Renato L.dos Santos. Av. Mar chal Humberto de Alencar Cast lo Branco, 1400 apto. 304. CE 07040, Guarulhos - SP.

▶Um Drive com cartão co trolador para o computador T 3000// da Micro Digital, disquete tamanho 5.25. Eleandro Lu Sampaio, tel.:(0439) 67-1317

▶Mega Drive com dois joystick e pelo menos dois cartuchos. Le nardo C. de Souza, tel.:(021) 28 1227 .Só faço negócio com pe soas do Rio de Janeiro.

TROCO

▶Cartucho *Mario 3* por *Dou Dragon 2* ou *Robocop 1*, todos d sistema Nintendo. Lucian W.S.Lauria. Rua Vassouras,13 CEP 21620-Rio de Janeiro-RJ

▶Um Phantom System com cartuchos e um adaptador com patível com Nintendo americano por um Super NES, Mega Dri ou Master System com cartuchos. Eduardo Kohl, tel.:(05 356-1235.

▶Um Phantom System com jogos e adaptador J72 por Meg Drive com um controle e um ca tucho. Antônio Carlos, tel.:(01 228-1720(a partir das 18:00 horas

▶Dynavision I com dois car chos por um Phantom Syste

avi Moura Dopico, tel.: (021) 394-864.

Atari 2600 com 62 jogos na memória, mais dois cartuchos e um controle Pro 1, por qualquer videogame compatível com o sistema Nintendo. Aldicemar, tel.: (021) 791.3586.

Dynavision III completo com dois cartuchos por um Mega Drive, pago diferença. Rafael Zuccolotto Araújo, tel.:(071) 248-4970.

Top Game VG 9000 com um cartucho e dois joysticks por um Phantom System. Edson Dias da Silva, tel.: (011) 705-0728.

Mega Drive japonês com dois controles por um Super NES. Marcelo Sakuma, tel.: (011) 577-4095.

Super Charger com 10 cartuchos e um adaptador por um Super Nintendo. Bruno Henrique Martinhão, tel.: (011) 257-3710.

Mega Drive com dois controles, 13 cartuchos e um Game Boy, por um Super NES com um cartucho. André Ricardo Gushiken, tel.: (011) 51-1140.

Master System II com pistola Light Phaser, um óculos 3D e dois cartuchos, por um Mega Drive. Antônio Carlos Dias Leite, tel.: (021) 332-6410.

Cartucho *Castle of Illusion* do Game Gear por qualquer outro do meu interesse. Janaína Lucila Grabo, tel.: (011) 814-8453.

Phantom System com nove jogos e pistola por um Mega Drive. Carlos Eduardo H. de Paulo, tel.: (011) 246-9600.

Phantom System com manual e três controles, dois cartuchos, um adaptador J 72 e um Game Genie por um Super Nintendo. Antônio Fábio R. dos Santos, tel.: (091) 229-8367.

Mega Drive importado com os cartuchos *Strider* e *Super Monaco GP* por um Super Nintendo. Marcelo Fabiano Gobi, tel.: (011) 456-5887.

Turbo Game VG 9000T com seis cartuchos, uma pistola Laser CCE e um rádio gravador Philips por um Master System. Márcio Ferreira Nunes, tel.: (0532) 23-3763.

Phantom System com 12 cartuchos, adaptador J 72 e uma bicicleta Caloi 10, por um Super NES. Ezequiel Nery Lopes, tel.: (021) 371-4811.

Phantom System com 69 cartuchos americanos por um Mega Drive. Gustavo Torres, tel.: (011) 962-0891.

Patinete motorizado Walk Machine ano 91 por um Mega Drive ou Super NES. Alex Goes de Souza, tel.: (091) 233-2995.

Pense Bem com três livros por cartuchos de Mega Drive. Maurício Schimojo Júnior, tel.: (011) 875-9550.

Master System com cinco cartuchos e uma pistola Light Phaser por um Mega Drive. Ricardo Ribas, tel.: (0422) 72-1904.

Top Game VG 9000 com cinco cartuchos sendo um com 42 jogos mais uma pistola, por um Mega Drive. Thiago Paiola da Luz, tel.: (011) 751-6762.

Top Game VG 8000 com adaptador por óculos 3D com cartucho. Sérgio Jovino, tel.:(0162) 36-2999 r.12.

Mega Drive e um Phantom System com quatro cartuchos e pistola por um Super NES. Jaques ou Jorge Luiz, tel.:(021) 201-4031.

Bicicleta Barra Forte Caloi por três cartuchos do Top Game VG 9000. Edson Carvalho Santos, tel.: (071) 249-1159.

Phantom System com cinco cartuchos, um adaptador J 72, uma pistola Laser Gun e um relógio Cosmos digital com cronógrafo e alarme por um Mega Drive. Luiz Alfredo O. de Araújo, tel.: (071) 248-4431.

Master System e um Dynavision II com cinco cartuchos por um Mega Drive com cartuchos. Robson da Silva Bento, tel.: (011) 544-5624.

Três cartuchos do Master System pelo cartucho The Simpsons do Mega Drive. Luís Altino de Seixas Borba, tel.: (0442) 22-1356.

DESAFIO

Desafio qualquer pessoa da Várzea de Palma - MG, a me vencer no jogo *Great Voley* ,do Master System. Adilson Pereira Júnior, tel.:(038) 731-1691.

Desafio qualquer pessoa a me vencer no Arcade *Street Fighter 2*. Augusto Gouveia Gadelha, tel.:(0132) 38-7582.

Desafio qualquer pessoa a conseguir passar a equipe Bullets do jogo *Super Monaco GP* do Mega Drive. Wagner Perez Hernandez, tel.:(011) 61-5410.

Desafio qualquer pessoa a me vencer no jogo *Tartarugas Ninja 4*, do Super Nintendo. Guilherme Bergamini Mascarenhas, tel.: (031) 334-0464.

CLUBES

WORLDGAMES CLUB — Rua Martinho João de Souza, 175, Vila Nova, CEP 89295-000, Rio Negrinho - SC. O clube já tem uma grande quantia de associados e é especializado em todos os sistemas, sendo a principal especialidade PC e Nintendo Para associar-se, basta mandar uma carta ou telefonar para (0476) 44-1949 e mandaremos um folheto explicativo do clube.

CLUBE DO PC — Rua Itaguara, 91/ 104, Floresta, CEP 31110-240, Belo Horizonte - MG. Nós trabalhamos com todos os tipos de computadores, nossa sede é em Belo Horizonte, e em nossas reuniões os sócios trocam jogos e programas em geral, maiores informações tel.: (031) 444-5223 Eric.

JAPA CLUB - THE WORLD OF GAMES — Rua José do Patrocínio, 645 , apto. 71, CEP 04108, São Paulo - SP. Nós trabalhamos com todos os sistemas, fornecemos um jornal com dicas , estratégias e lançamentos, futuramente teremos campeonatos Para maiores informações ,escrevam.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS

***** GAME LOCADORAS *****

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

1 - CONTROLE TIME, INDICAÇÃO EM DISPLAY, CONTROLADOR DE EVENTOS

2 - MESA COM COMANDOS PROFISSIONAIS, IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS, RESIDÊNCIAS, BUFFET'S ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME.

O Mega Timer é próprio para Games Saloon: Baixo custo, otimização na operação, contabilidade precisa, (circuito eletrônico garantia 6 meses).

(011) 223-1887

GAME SOFT - Talento em Tecnologia - 223-1711

AÇÃO GAMES

A SUA REVISTA DE GAMES. PARA ANUNCIAR LIGUE: 211-7866 R. 314

EDITORA AZUL

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramadores: Celso Gama, João Ailton G. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Claudio Santos Albuquerque, Ely Ana Manso Bastos, Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioió, Mário Câmara Filho, Moashiro Sama, Ricardo Samezima de Souza. **Texto** - Beto Guimarães, Ivan David Silva.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Gerentes: Alaor Machado, Miguel Castello
Supervisores: João Jorge Rangel, Oscar de Oliveira (SP); Lídia Camarate, Thaís Franco (RJ)
Contatos: Antonio Perissinoto, Roberto Verselli, Tânia Mattana (agências); Ana Maria Lobo, Claudia Freitas, Marcelo Cataldi, Maria Tereza Barreira, Marília Hindi, Nadia Lappas, Patrícia Juliaz (diretos).
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Ismael Assan, José Soares.

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abril Press. **Rio de Janeiro:** R. Marechal Câmera, 160 - 15º andar-s/1533/34-CEP 20020, tel: (021) 532-0313 (PABX),telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1468. Telegramas: Editabril/Abril Press. Circulação desta revista: **2ª quinzena de novembro/92. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222 Fotolito: Fotoline Ltda., Repro S.A., Estúdio Gráfico
ANER
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A 15 DIAS, NAS BANCAS

O JOVEM INDIANA JONES
Mega
O Jovem Indy esbanja vitalidade e esperteza em aventuras no Oriente

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE – SNES
O cientista que encolheu num acidente de laboratório e enfrenta mil apuros para voltar ao normal

STREET CHALLENGE – Nes
Turmas de colégio rivais enfrentam-se numa olimpíada muito sacana

TOM & JERRY – Master
As diabruras do gato e o rato vão incendiar seu console

SHOTS

O ESPIÃO MOASHIRO CONTA COMO É O GAME NÁDIA, INSPIRADO NUMA MORENA BRASILEIRA, E (PRA VARIAR) TEM MAIS NOVIDADES SOBRE STREET FIGHTER II

QUEM SABE DAS COISAS PREFERE AÇÃO GAMES.

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

ÁLBUM BIZZ
Biografia, Letras e Fotos

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

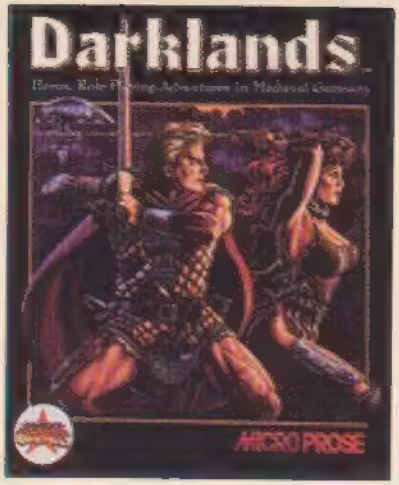
NOSSOS ENDEREÇOS

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CE 05479-900 - Tel.: (011) 211-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 16 - 15º and. - s/1533/34 - Centro - CEP 20020 Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 Rio de Janeiro - RJ
Belo Horizonte: M.A.M. Publicidade e Rep Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - s/1904 - Ed. C Center - Bairro de Lourdes - CEP 30140 - MG Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. SDS Ed. Venâncio, III - s/202 - CEP 70300 DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226 3644
Região Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 150 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre - RS Tel./Fax: (051) 223-9528
Florianópolis: R. José Cândido da Silva 264 - cj. 03 - Estreito - CEP 88075 - SC - Tel (0482) 44-8224
Curitiba: R. Cândido de Abreu, 140 - cj. 100 - CEP 80530 - PR - Tel.: (041) 234-0439
Joinville - Rua Bahia, 163 - CEP 89200 - SC - Tel (041) 33-6186

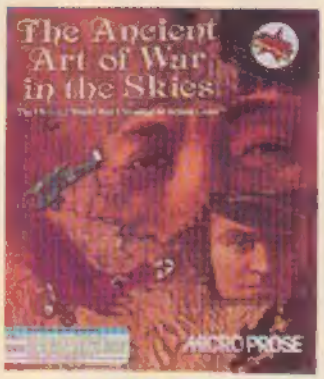
Você não vive dizendo que é bom? Esta é sua chance de provar!

DE SA FIO



Darklands

Você cria seu personagem e passeia pelas cidades, conhece pessoas, tudo em busca de fama e reconhecimento. Parece simples, mas quando se trata da Alemanha no século XV, um reino caótico e violento, onde a justiça é incerta, a corrupção está por toda parte, estranhas criaturas subterrâneas, magos e alquimistas estão à espreita, uma viagem comum pode se tornar uma aventura perigosa, muitas vezes mortal.



The Ancient Art of War in the Skies

Não há tecnologia, apenas sua habilidade e pontaria. Com elas você deve, de dentro do seu avião biplano, completar suas missões, derrotando, inclusive o temível Barão Vermelho. Ou então aliar-se a ele, e mudar o curso da história.

FALCON 3.0

Kwait, Israel ou Panama, em qualquer uma destas áreas, você e seu esquadrão de F-16 contam com um arsenal de última geração, necessário para a manuter a paz no mundo. Um descuido e, em vez de manter a paz, você pode descansar em paz.

Wing Commander II

Como piloto espacial da Confederação, você está às voltas com o Império Kilrathi, e deve aniquilar o inimigo! Toda a tecnologia existente está à sua disposição, e a vitória ou fracasso em suas missões (caso resolva aceitá-las) terão influência direta sobre as chances de um triunfo final.

BRASOFT GAMES

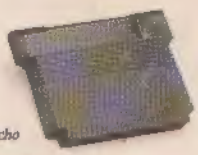
Estes são alguns dos 60 jogos para micro computador que você encontra em uma das revendas autorizadas BraSoft

100% compatíveis com placas de som Musicom, Soundblaster e Ad Lib.

SÃO PAULO (011): Brasoftware 251-1588 • Mr. Byte 531-8246 • Computer Express 533-2326 • Microplus 283-1466 • Só Software 883-6583 • R2-V2 881-0653 • RIO DE JANEIRO (021): Só Software 552-9442 • CURITIBA (041): CWM 242-1999 • FLORIANÓPOLIS (0482): SoftXpress 23-3401 • BLUMENAU (0473): Big Byte 22-0144 • PORTO ALEGRE (051): Digimer 226-4395 • BELO HORIZONTE (031): R2-V2 224-3774 • RECIFE (081): Moura 227-1474
CENTRAL DE ATENDIMENTO BRASOFT GAMES 421-3711

TEM ARMA PRA CACETE

*Marca registrada de terceiros



DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION 3 RADICAL

O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO

DYNACOM

A Dynacom é fera.